SCEGLI LA TUA AVVENTURA 34

Seconda serie con

INDIANA JONES™

ANDREW HELFER

LA COPPA DEL VAMPIRO

La tomba di Dracula custodisce una coppa dai misteriosi poteri: riuscirete a trovarla, tu e Indiana Jones? E che cosa vi aspetta, la vita eterna o la morte?

Spediz. in abb. postale - T.P. - Aut. DIRPOSTEL VR n. 31770/2 dell'8/4/1958 - **Lire 2.900**

ANDREW HELFER

LA COPPA DEL VAMPIRO

illustrazioni di DAVID B. MATTINGLY

ARNOLDO MONDADORI EDITORE

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

Numeri arretrati: lire 3.900. Inviare l'importo a: Arnoldo Mondadori Editore – Sezione Collezionisti – a mezzo c/c postale n. 925206.

© 1984 by Lucasfilm Ltd. (LFL)
TM "Find Your Fate" is a trademark of Random House, Inc.
"Indiana Jones" is a trademark of Lucasfilm Ltd.
Used under authorization.
© 1988 Arnoldo Mondadori Editore S.p.A., Milano,
per l'edizione italiana
Pubblicato per accordo con Ballantine Books,
A Division of Random House, Inc.
Progetto di Gene Siegel
Titolo dell'opera originale:
Indiana Jones and The Cup of the Vampire
Traduzione di Ilva Tron
Prima edizione marzo 1988
Stampato presso la Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.
Stabilimento di Cles (Trento)
ISBN 88-04-31334-X

DRACULA!

Già il nome evoca lugubri visioni: il male, il mistero, la morte... E ora tu e Indiana Jones vi accingete a partire per una straordinaria avventura, alla ricerca della preziosa Coppa di Djemsheed, sepolta nella tomba del leggendario Principe.

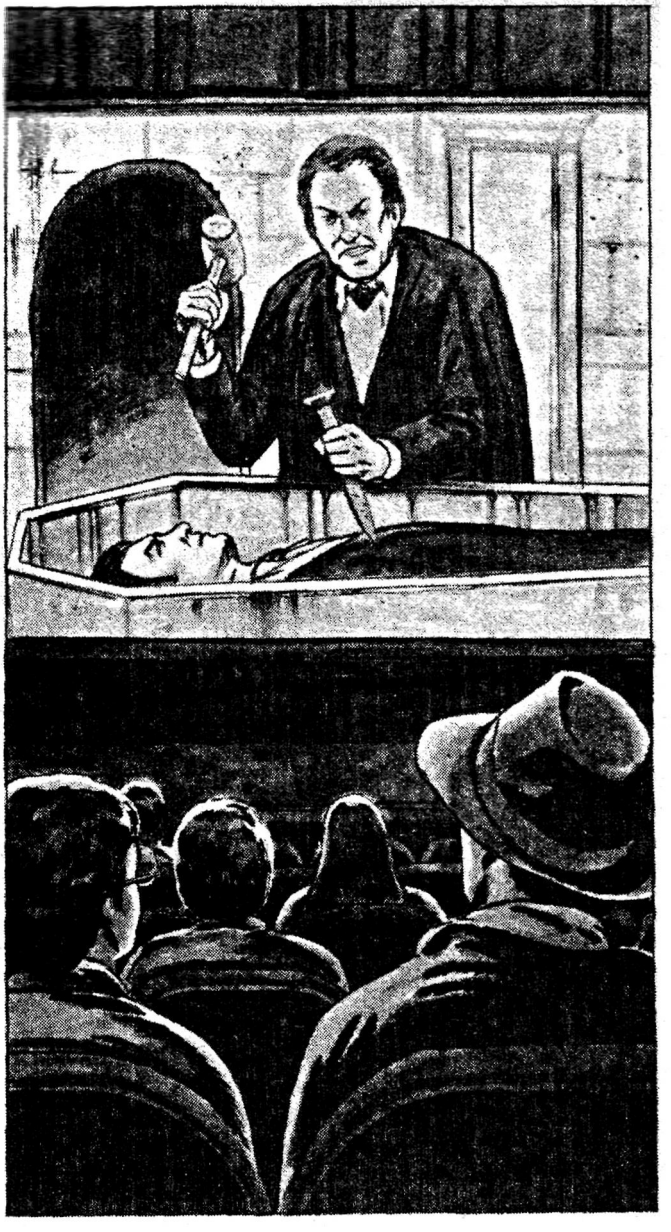
È una ricerca di vitale importanza, la vostra! Si dice che chiunque beva da quella coppa conquisterà la vita eterna. E tu non vuoi che un tale potere cada nelle mani sbagliate!

È un lungo, difficile viaggio, in cui ti toccherà prendere molte decisioni. Dovrai scegliere le mosse da fare, seguendo le istruzioni indicate in fondo a ogni pagina.

Se le scelte saranno *giuste*, sarà il trionfo!

Ma se farai le mosse *sbagliate*... può accadere di tutto!

Stai attento e... buona fortuna!



1

Washington, D.C., 1935

– Dracula, con questo chiodo ti distruggerò per sempre!

Il tuo cuore perde un colpo, mentre osservi il dottor Van Helsing che configge un grosso chiodo di legno nel petto di Dracula, re dei morti-viventi. È un brivido ti percorre, mentre ascolti l'urlo d'orrore del vampiro e vedi il suo corpo che si raggrinzisce: e presto, nella bara, non rimane altro che un mucchio di polvere.

Poi le luci del cinema si accendono.

– Accidenti! – esclami, rivolto all'uomo che sta seduto al tuo fianco. – Che film!

Ma Indiana Jones non fa commenti; consulta il suo orologio da taschino, strofinandosi nervosamente il mento. – Dove si sarà cacciato Mihail? – dice. – Non è mai in ritardo.

Hai conosciuto Indy soltanto alcune settimane fa, durante il tuo lavoro estivo al National Museum, ma capisci benissimo che è preoccupato per il suo amico Mihail Tepes, famoso archeologo europeo. Improvvisamente si spalancano le porte posteriori della sala, e un uomo alto e magro corre verso di voi: – Jones, mi stanno dietro. Devi fermarli!

– Mihail! – grida Jones, balzando in piedi. In quel preciso momento si spalancano di nuovo le porte, e irrompono quattro uomini tarchiati, con impermeabili neri.

– Indy – bisbigli, mentre i quattro avanzano minacciosi verso di voi. – Che facciamo?

Indy è indaffarato a sorreggere il suo esausto amico. – Non posso, adesso! – dice. – Cerca di far qualcosa tu, ragazzo!

2

Di colpo ti viene in mente la scatola di caramelle che hai in tasca: sono tonde e dure come biglie. Ne afferri una manciata e la getti lungo il corridoio. Funzionano che è una meraviglia! Gli aggressori ci scivolano sopra, perdono l'equilibrio e piombano ruzzoloni per terra!

– Bel lavoro, ragazzo – esclama Indy, attaccandosi alla spalla un braccio di Mihail. – E adesso cerchiamo di svignarcela... quelle caramelle non possono tenerli alla larga per molto!

Indy e Mihail escono barcollando da una porta laterale; li segui. E in un attimo vi trovate fuori, in una strada di Washington, D.C.

– Da quella parte – suggerisce Mihail, indicando un piccolo ristorante rumeno che s'affaccia lungo la strada. – Lí saremo al sicuro.

Poco dopo siete seduti a un tavolo, in una saletta per fortuna non molto illuminata.

– Okay, Mihail – dice Indy. – Di che si tratta? Chi sono quei tipacci là? E perché mi hai chiesto questo appuntamento?

– È una lunga storia – comincia Mihail. – Riguarda i miei antenati, in Romania, e la Coppa di Djemsheed...

– La coppa! – mormora Indy. – Oro massiccio. Tempestata di gemme. Rubata nel sedicesimo secolo a una moschea in Persia, e poi scomparsa per sempre. Mi par di ricordare che c'è una leggenda, a proposito di quella coppa. Si racconta che...

– Che quando è colma di sangue umano, chiunque ne beva ottiene la vita eterna! – conclude Mihail. – Ne ho seguito le tracce fino alla mia terra natia, in Romania, e là ho fatto una scoperta sconvolgente. Io ... io sono un Dracula!

– Indy, io non so niente di questo tuo amico – bisbigli tu, atterrito. – Dài, andiamocene di qui.

– Aspetta un attimo – risponde lui. – La cosa mi pare interessante.

– Grazie, Indy – sospira Mihail. – Non volevo certo allarmare te o il tuo giovane amico, ma quel che dico è la pura verità. Sono l'ultimo membro vivente dei Dracula, la famiglia reale di Romania. Forse tu non lo sapevi, ma fino al sedicesimo secolo il nome dei Dracula godeva di grande rispetto e prestigio. Ma poi il mio antenato, il principe Vlad Dracula, si fece odiare in tutto il suo territorio come un tiranno feroce e assetato di sangue. E dopo la sua morte, i contadini locali dicevano che era diventato uno dei morti-viventi... un vampiro destinato a errare per l'eternità sulla terra, succhiando il sangue dei vivi!

– Non posso crederci – mormora Indy, scuotendo la testa.

– Ma è vero! – protesta Mihail. – Sospetto che il mio antenato abbia trovato la coppa e ne abbia usato il potere per rimanere vivo nei secoli! E anche adesso, temo che continui a nutrirsi del sangue di innocenti rumeni, e io...

Improvvisamente s'interrompe, lo sguardo sbarrato. Ti volti, e vedi che i quattro inseguitori del cinema sono entrati nel ristorante!

Se pensi che sia il caso di affrontarli, volta a pagina 22.

Se pensi sia meglio cercare una via di fuga, prosegui a pagina 36.

4

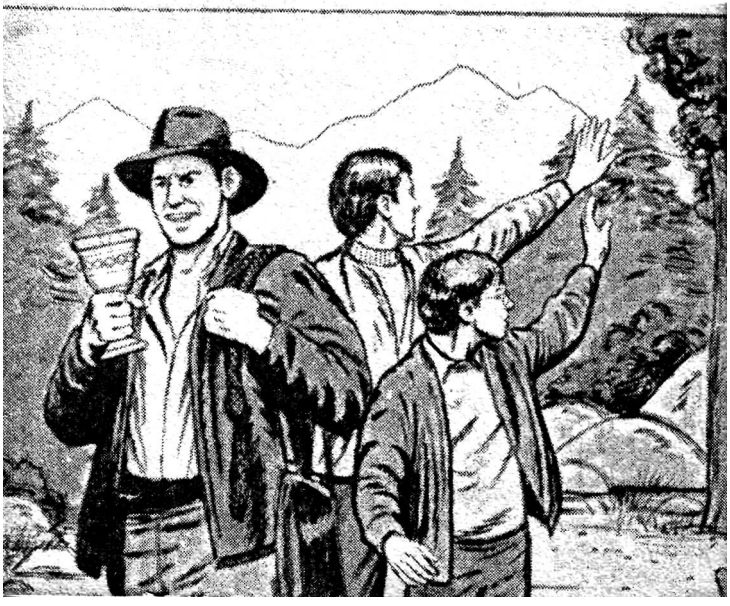
Il vecchio sembra non accorgersi del fatto che tutti e tre siete rimasti senza parole, a questa sua dichiarazione: si alza e va a prendere una bottiglia di brandy. Poi appoggia sul tavolo tre bicchierini da liquore e una coppa d'oro incrostata di gemme.

– La tiro fuori solo per le occasioni speciali – dice, sollevando la coppa scintillante.

Non riuscite a credere ai vostri occhi: è la Coppa di Djemsheed!

– Do... dove l'ha presa? – chiede Indy, sbigottito.

– L'ho trovata a Castel Dracula, tanto, tanto tempo fa – risponde il vecchio. – Perché? Vi piace? In tal caso, è vostra. A dirvi la verità, dopo trecento anni che la possiedo, sono un po'



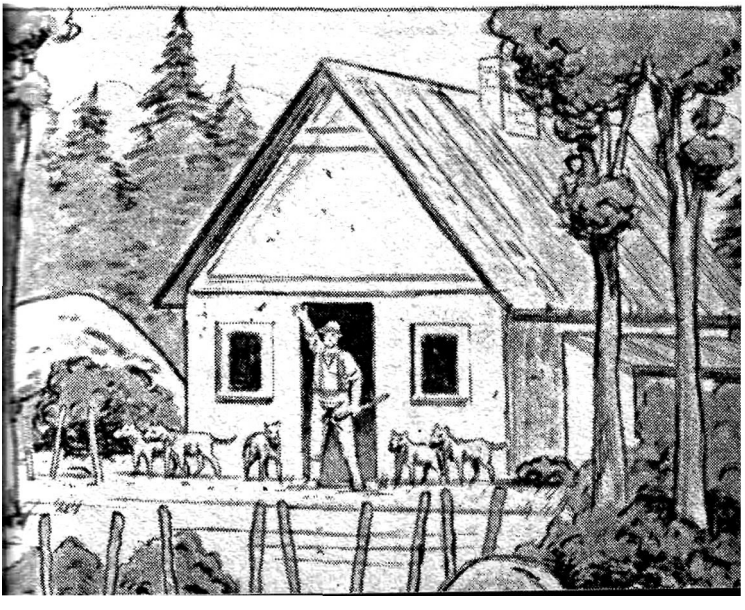
stufo di vedermela intorno. È una cosa piuttosto brutta, non vi pare?

– Certo – risponde Indy. – Come dice lei. E se davvero non le importa, ebbene, l'accettiamo volentieri!

Restate a chiacchierare un altro po', e poi decidete che è tempo di riprendere il cammino. Vi congedate dal vecchio, ringraziandolo per la sua generosità, e lasciate la sua umile casetta.

E mentre lui continua a salutarvi, fermo sulla soglia tra i suoi amati lupi, ti chiedi se sia davvero un po' matto oppure no. Ma una cosa è certa: la Coppa di Djemsheed è senz'altro uno dei regali piú preziosi che abbiate mai ricevuto!

Fine



6

Lo zingaro molla la presa e Indy cade a terra con un tonfo; poi corre via, tornando subito dopo con le armi del duello. Sono due staffili! Inutile dire che Indy è piacevolmente sorpreso.

Lo zingaro gli offre di scegliere, ma Indy rifiuta:

– No, grazie – dice. – Ho il mio personale.

Infila una mano nel giubbotto e ne estrae il suo staffile. Con mano esperta lo fa guizzare per aria.

Tu, Mihail e gli altri zingari fate ala intorno ai due contendenti.

Vi aspettate una lunga, estenuante battaglia: ma il duello si conclude in un lampo. Con una singola sferzata, Indy strappa l'arma dalle mani dello zingaro. Poi fa saettare un'altra volta lo staffile, e gli stacca di netto le bretelle, facendogli cascare i calzoni.

E mentre l'omaccione schiuma di rabbia, la folla scroscia in una fragorosa risata.

Sconfitto e umiliato, lo zingaro si allontana con aria torva.

– Avrò la mia vendetta – lo senti minacciare, furioso.

Prosegui a pagina 20.

7

I gradini sono molto scivolosi, ma se non altro attutiscono i vostri passi, e mentre continuate a salire, dall'alto della scala provengono voci arrabbiate.

– La Lega Antivampiri: ancora loro! – bisbiglia Mihail affannosamente. – Ci stanno cercando! Dobbiamo nasconderci... ma dove?

– Qui dentro! – dice Indy: ha appena individuato una piccola porta che s'affaccia lungo la scala. È aperta! Senza perder tempo, vi tuffate dentro una stanzetta buia, e Indy inciampa su qualcosa: e qualcosa cade sul freddo pavimento di pietra, con un clangore metallico.

– Che cosa diav... – bisbiglia Indy. – Mihail, cerca di fare un po' di luce, per favore! Ma silenzio, mi raccomando... Se quei dannati rumeni ci trovano siamo spacciati!

Mentre le voci sembrano farsi sempre piú vicine, Mihail fa scattare l'accendisigari, e per un attimo illumina la stanza. In quel guizzante lampo di luce, riesci a distinguere uno scheletro, disteso a terra, con il teschio cinto da una preziosa corona. E in mano stringe la Coppa di Djemsheed!

Continua a pagina 26.

8

Suggerisci un atterraggio di fortuna.

– D'accordo, ragazzo – dice Indy. – Proverò a far scendere questo piccolino. Fammi gli auguri!

Abbassa la cloche, e l'aereo punta il muso verso terra, sfiora le cime degli alberi e infine atterra sobbalzando in un campo aperto.

– Wow! – esclami, posando i piedi terra. – Abbiamo avuto una bella fortuna a scamparla!

– Fortuna? Cosa c'entra la fortuna? – protesta Indy con aria offesa. – È stata pura abilità, ecco cosa!

Poi si rivolge a Mihail: – Hai idea di dove ci troviamo?

– Si direbbe che la fortuna continui ad assisterci – risponde Mihail, indicando un grande castello non molto lontano. – Perché quello, amici miei, altro non è che Castel Dracula!

– Grandioso! Andiamoci – decide Indy.

L'unica strada per il castello passa attraverso un vecchio cimitero. Mihail apre il cancelletto d'ingresso, e tutti e tre entrate. Oltrepassate file e file di tombe, finché improvvisamente Mihail si blocca, davanti a un mausoleo di pietra su cui è scolpito il nome "DRACULA".

Ti avvicini a guardare, e scopri che la porta della cappella è aperta!

Se decidi di entrare a dare un'occhiata, volta a pagina 21.

Se decidi che sia meglio proseguire verso il castello, passa a pagina 17.

Seguendo gli ordini di Indy, scatti in una frenetica corsa a zig-zag, cercando di schivare i colpi e riparandoti dietro i grossi macigni sparsi qua e là sul pendio.

Gli spari si fanno sempre piú fiochi e lontani. Ma la bufera cresce d'intensità! La neve cade cosí fitta che quasi non riesci a vedere a un pelo dal naso.

– Indy! – cominci a gridare, arrancando alla cieca nella tormenta. – Indy!!!

Ti sembra di sentire una voce di risposta.

– Indy? – chiami.

– Indy? – risponde la voce.

– Dove sei? – urli.

– Dove sei? – replica ancora la voce.

Ti precipiti in direzione della voce, ma mentre ti senti il terreno mancare sotto i piedi, capisci che quella era solo un'eco, e che ti sei gettato in un burrone, alla ricerca della tua stessa voce!

E il tuo viaggio si conclude con una brusca...

fine!

10

– Quei cacciatori! – biascica il vecchio, mentre attraversate il bosco. – Sempre a piazzare trappole per i poveri lupi! Pensano che i lupi siano pericolosi... ma si sbagliano. Lo so bene, io! Sono amici miei, capite. I miei piccoli amici pelosi...

E mentre il vecchio continua a borbottare, avverti di nuovo l'ululato dei lupi. Cominci a pensare che l'idea di seguire lo sconosciuto alla sua capanna non è stata poi cosí brillante, dopo tutto.

– È un po' toccato, l'amico – ti bisbiglia Indy in un orecchio. – Ma fa' finta di niente. A questo punto non credo proprio che riusciremmo a trovare la strada da soli, in questo bosco. E oltre tutto si direbbe che ci siano in giro un sacco di lupi affamati!

Ben presto raggiungete la capanna, in una piccola radura. Il vecchio sta per aprire la porta, quando balza fuori dal bosco un'orda di lupi: digrignando le zanne affilate, vi accerchiano tutti e quattro, te, Indy, Mihail e il vecchio. Istintivamente, impugni la pistola che porti infilata nella cintola.

**Se intendi far fuoco sui lupi,
vai a pagina 15.**

**Se preferisci aspettare,
continua a pagina 46.**

11

Sotto una gragnuola di pallottole, strisciate rapidamente verso il cunicolo che avevi notato in precedenza. Ma non appena vi siete infilati dentro, cominciate a scivolare: giú, sempre piú giú, tra quelle umide, viscide pareti.

Indy cerca disperatamente qualcosa a cui aggrapparsi, ma le pareti del cunicolo sono nude, e perfettamente lisce. E cosí continuate a slittare verso il basso, sempre piú in fretta, finché ti sembra di precipitare a una velocità spaventosa.

Sotto di voi, avvertite uno scrosciar d'acqua, e un attimo dopo raggiungete il fondo del cunicolo... e siete catapultati nelle acque tumultuose di un fiume sotterraneo!

– Dove siamo? – farfugli, mentre una forte corrente ti trascina via.

– Che importa dove siamo? – ribatte Indy, accennando al gorgo vorticoso che vi aspetta poco piú avanti. – È là che andremo a finire... se non pensiamo in fretta al modo di uscirne!

Mentre la corrente vi travolge trascinandovi verso il vortice, riesci a individuare una porta incastrata nella parete di roccia della caverna.

Avverti Indy: lui punta lo sguardo sul grosso anello di ferro infisso nella porta, e riesce a far guizzare il suo staffile in quella direzione. La punta dello staffile si avvolge intorno alla maniglia.

– Presa! – grida Indy. – Adesso cercate di nuotare verso di me, e vedrete che ce la faremo a tirarci fuori di qui!

Faticosamente riuscite a raggiungere Indy, e attaccandovi allo staffile avanzate verso la porta.

12

Dopo un po' v'inerpicate su una breve sporgenza di roccia ai piedi della porta: siete salvi!

Fradicio e stremato, ti appoggi al robusto battente di legno: e quello si apre verso l'interno, rivelando una tortuosa scaletta coperta di muschio, che sembra condurre al castello.

Torna a pagina 7.

13

Quando riprendi coscienza ti trovi ancora in quella bara polverosa.

– Indy! – cominci a urlare, sconvolto dal panico. – Sei qui?

– Tanto per cambiare, sono al di sopra di tutto! – grida Indy, da qualche punto sopra di te. – Si direbbe che gli Amici di Dracula abbiano accatastato le nostre bare una sull'altra. Penso che tu sia in mezzo... e ciò significa che Mihail si trova in fondo.

– Esatto – conferma Mihail dal basso.

– Hai idea di dove ci stanno portando, Indy? – chiedi.

– Non ne sono sicuro al cento per cento – risponde lui – ma ho l'impressione che nelle ultime dodici ore, prima abbiamo viaggiato in aereo, poi in camion, e adesso nel bagagliaio di un treno. Se non prendo una cantonata, a questo punto dovremmo trovarci in Romania.

Improvvisamente stridono i freni e il treno si blocca. C'è un attimo di silenzio. Poi senti la voce di un uomo: – Spicciatevi a scassinare quella cassaforte! – dice. – Non c'è tempo da perdere!

Se ti metti a gridare, sai bene che puoi attirare la sua attenzione: ma è davvero questo che vuoi? Se quello sta derubando il treno, chi lo sa che cosa potrebbe fare a *te*?

Se cerchi di attirare la sua attenzione, passa a pagina 38.

Se preferisci rimanere zitto, prosegui a pagina 52.

14

L'anziano del villaggio sceglie un giovane Lupan per guidarvi giú dalle montagne, e ben presto siete in cammino. Dopo aver marciato per parecchie ore, a poco a poco la neve si dirada fino a scomparire del tutto: il terreno è coperto di erba folta e verde. Il sole sta tramontando dietro le montagne. Ti guardi intorno e a una certa distanza vedi un branco di cavalli, presso un accampamento abbandonato.

– Eccoci tornati alla civiltà! – esclama allegramente Indy. Si toglie il cappello per congedarsi dal giovane Lupan e lui vi saluta con un sorriso, trotterellando via per ritornare al suo villaggio.

– Simpatico, quel lupo mannaro, eh, ragazzo? – dice Indy.

Stai per rispondere di sí, quando ti senti afferrare alle spalle da un paio di braccia. Resti immobilizzato e impotente a osservare una banda di zingari che balza fuori dal bosco: alcuni uomini si gettano su Indy e Mihail e immobilizzano anche loro.

– Vi abbiamo visti parlare con quel diabolico lupo mannaro – ruggisce il capo degli zingari, sguainando un pugnale affilato. – Anche voi dovete essere degli esseri diabolici... e per questo dovrete morire!

Prosegui a pagina 70.

Spari al lupo piú grosso, che subito crolla a terra. C'è un attimo di silenzio totale. Poi il vecchio si precipita verso il lupo morente.

– Natasha! – mormora con un gemito disperato. – Che cosa ti hanno fatto!

Si getta sul suo corpo, tra convulsi singhiozzi. E quando gli altri lupi cominciano a gemere e uggiolare, ti rendi conto di aver commesso un terribile sbaglio.

Improvvisamente il vecchio alza gli occhi: un'espressione di odio gli attraversa il volto rigato di lacrime.

– Voi avete fatto questo – ansima rabbiosamente. – Non siete migliori dei cacciatori. E per il male che avete fatto alla mia Natasha, la pagherete!

Fa un gesto con la mano, segnalando agli altri lupi di attaccare.

E mentre quelli si avventano su di voi, capisci che non riuscirete mai a ucciderli tutti. Prima o poi vi troverete senza munizioni, e sarà la...

fine!

16

Indy si allaccia il paracadute sulla schiena.

– Vi terrò tutti e due, e perciò avrò le mani impegnate – spiega. – Così, non appena siamo in caduta libera, tu tiri il cavo di sfilamento. Capito, ragazzo?

Prima ancora che tu abbia il tempo di rispondere, Indy apre lo sportello, afferra te e Mihail per la vita, e si lancia. Mentre precipitate nel gelido cielo sopra le montagne coperte di neve, tiri la maniglia. Il paracadute si apre come una corolla, e cominciate a volteggiare pigramente verso terra.

Pochi minuti dopo atterrate sulla soffice neve delle Alpi di Transilvania: enormi montagne incombono intorno a voi, proteggendovi dal vento tagliente.

– Ottima scelta, ragazzo – dice Indy. – E ora, se solo sapessimo dove siamo...

– Non so perché, ma il posto non mi è nuovo – dice Mihail guardandosi in giro. – Proviamo a scendere da quella parte.

Camminate per qualche ora, mentre la notte sta calando: una grande luna piena è spuntata dietro le vette, quando improvvisamente Mihail si ferma.

Continua a pagina 67.

17

Decidi di non soffermarti a curiosare, e prosegui dietro Indy e Mihail; camminate lenti e rispettosi tra quelle vecchie tombe, ma un vicino ululio di lupi v'induce ad accelerare il passo; siete in pieno galoppo quando infilate il cancello d'uscita del cimitero. Riprendete il viottolo che conduce al castello quando vi pare di udire un lamento: è un uomo ferito, si direbbe. Seguendo la voce, aggirate un cespuglio e trovate, disteso a terra, un vecchietto con la barba bianca.

– Per favore, aiutatemi! – geme.

Solo allora vi accorgete che ha una caviglia imprigionata tra i denti di una tagliola.

– Aspetti un momento – dice Indy, afferrando una delle ganasce d'acciaio: tira con tutte le sue forze e in un attimo il vecchio è libero.

– Grazie – dice ansimando. – Se non fosse stato per voi, sarei certamente morto. Abito in una capanna qua vicino – aggiunge, alzandosi a fatica. – Vi prego, permettetemi di offrirvi un buon pranzo: è il minimo che possa fare per sdebitarmi!

– Perché no? – risponde Indy, e v'incamminate dietro al vecchio, diretti alla sua capanna.

Torna a pagina 10.

18

Con un certo sforzo, Indy riesce a strappare la coppa dalle dita avvinghiate dello scheletro: in quel momento avverti un rumore di passi frettolosi. E un attimo dopo irrompe nella stanza un gruppo di rumeni, che ben conoscete: c'è anche l'hostess dell'aereo. Sono armati di grossi chiodi di legno.

– Ah! – grida l'hostess. – Tutti i vampiri vengono qui, prima o poi. Ti aspettavamo, Mihail Tepes, e ora ti distruggeremo! Vi distruggeremo tutti! La Lega Antivampiri trionferà un'altra volta!

Con un urlo da far gelare il sangue, la donna avanza verso di te col chiodo puntato contro il tuo petto; i suoi compagni si avventano su Indy e Mihail.

Sei colto dal panico e cerchi di difenderti afferrando il primo oggetto disponibile. La tua mano annaspa nella bara di Dracula, tocca il chiodo confitto nel suo torace...

– No! Non farlo! – urla Mihail, terrorizzato.

Ma ormai è troppo tardi.

Prosegui a pagina 61.

19

Una mano guantata ti appare davanti agli occhi e scaccia via la tarantola.

– Ha-tcciúúú – starnutisci.

– *Gesundheit* – dice una strana voce.

– Graz... – cominci a dire, ma la parola ti muore in gola, quando noti lo strano individuo fermo davanti a te. La pelle del suo viso è di un pallore cereo, in netto contrasto con la chioma di capelli neri. Sotto i suoi baffoni a manubrio spiccano due labbra d'un rosso profondo. E quando lo sconosciuto sorride, rivela denti aguzzi e candidi.

Il lungo mantello nero dell'uomo sembra fluttuargli intorno, quando si volta per parlare a Mihail.

– Non dovrebbero trattarti cosí – mormora con voce triste. – Tu, l'ultimo membro vivente della famiglia Dracula...

Mentre l'uomo parla, Indy lo esamina con attenzione.

– Ma non l'ho già vista in qualche posto? – domanda infine.

Prosegui a pagina 27.

20

Mentre lo zingaro sconfitto s'incammina a grandi passi verso il bosco, gli altri zingari si raccolgono festosi intorno a Indy. Nei loro occhi brillano lacrime di felicità: – Il nostro capo era un uomo indegno e crudele – spiega uno di loro. – Ma tu l'hai battuto in duello... e così sarai tu il nostro nuovo capo! In che cosa possiamo servirti, Indiana Jones?

– Noi... veramente... vorremmo raggiungere Castel Dracula per cercare la Coppa di Djemsheed – dice Indy, incerto se non stia chiedendo troppo ai superstiziosi zingari. Ma loro accettano di condurvi al castello!

Viaggiate tutta la notte e sul far dell'alba scorgete gli antichi ruderi sulla vetta di una lontana, dirupata montagna.

– Il castello è davanti ai tuoi occhi – annuncia uno degli zingari.

Mentre parla, improvvisamente il cielo si oscura: è un immenso stormo di migliaia e migliaia di corvi inferociti! Gli zingari urlano terrorizzati, mentre i neri uccellacci piombano su di loro.

– Il diavolo! Il diavolo è su di noi! – gridano, sparpagliandosi in preda al panico. I corvi li inseguono gracchiando orribilmente, e ben presto voi tre siete di nuovo soli.

– Be', se non altro abbiamo trovato il castello! – dice Indy. – Su, ragazzi. Abbiamo ancora una piccola arrampicata da fare!

Prosegui a pagina 31.

Mentre Indy e Mihail proseguono, tu ti soffermi a dare una sbirciata dentro il mausoleo, e noti una scala che scende sotto terra. – Ehi! Indy! Mihail! – gridi, tutto eccitato. – Da questa parte! Svelti!

Infilate la scala e approdate in un lungo, stretto corridoio: lo percorrete fino in fondo e trovate una piccola porta.

– Che cosa pensi che ci sia, dietro questa porta? – domandi, col fiato sospeso.

– Non saprei dirti, ragazzo – afferma Indy con un sorriso. – Ma se proprio ti va di scoprirlo... – e indica la maniglia.

Afferri la maniglia, apri la porta... e centinaia di scheletri ti piombano addosso!

– Ahhh! – urli, con quanto fiato hai in gola. Non hai mai avuto tanta paura, in tutta la tua vita! Mentre cerchi freneticamente di districarti da quegli scheletri plurisecolari, Indy ti bisbiglia:

– Zitto, ragazzo! Stai strillando così forte da risvegliare i morti...

Poi si rivolge a Mihail: – Tu cosa ne pensi?

– Si direbbe che sia la cripta di famiglia dei Dracula – risponde Mihail. – Quanto a Vlad Dracula, dev'essere sepolto altrove.

All'improvviso avverti alle tue spalle una specie di squittio. Con la coda dell'occhio percepisci qualcosa di nero che striscia sul pavimento. Topi: migliaia e migliaia di topi... e stanno puntando dritti su di voi!

Prosegui a pagina 51.

22

– Voglio parlare con loro – bisbigli a Indy. – Non credo che oseranno fare qualche scherzetto qui dentro.

– Che cosa volete, ragazzi? – li apostrofi con una certa spavalderia.

Il piú grosso dei quattro infila una mano nell'impermeabile e ne estrae una rivoltella. La punta su di te.

– Niente prigionieri! – gracchia rabbiosamente. Ti irrigidisci. Avverti lo scatto del cane che viene armato. Poi...

Crack!

Lo staffile di Indy schiocca sopra la tua spalla, saettando sulla mano dell'uomo. La pistola gli cade a terra, roteando sul pavimento.

– Prendila, ragazzo! – grida Indy, indicando la rivoltella.

L'afferri, ma in quel preciso momento un altro degli uomini ti salta addosso, ti strappa l'arma dalle mani e preme la canna sulla tua testa.

Prosegui a pagina 42.

23

Per molte ore continuate a galoppare, senza fermarvi. La notte sta ormai calando, quando avvistate un antico castello diroccato, che si profila su un vicino colle. Tra le rovine sorge un'unica torre, ancora intatta.

– Ecco la nostra destinazione – annuncia Mihail. – Castel Dracula!

Con un misto di timore e di rispetto, ti fermi a contemplare l'antico edificio, quando all'improvviso ti sembra di individuare una strana figura che s'inerpica sulla torre. Sbatti gli occhi, incredulo: è la luce, forse, che ti gioca strani scherzi, o era davvero un uomo che scalava la torre infilandosi poi in una finestrella alla sommità?

Lo riferisci a Indy, ma lui si mette a ridere: – È una tua immaginazione, ragazzo – dichiara.

Sentendoti un po' frustrato, corri rapidamente verso il castello. È circondato da un fossato, e quando scruti nelle sue acque chiare, ti par di capire che non deve essere piú profondo di un metro, o forse meno ancora.

Hai una gran voglia di dare un'occhiata al castello, ma sei incerto se attraversare subito il fossato oppure aspettare gli altri. Che fare?

Se decidi di attraversare il basso fossato, volta a pagina 45.

Se preferisci aspettare Indy e Mihail, prosegui a pagina 57.

24

Tu e Indy vi rivolgete all'uomo, ancora disteso sul pavimento ad ansimare. Senza tanti complimenti, Indy lo scrolla.

– Okay, amico – dice. – Com'è la storia? Perché ci state dietro? Dimmelo, o io ti...

L'uomo sembra ignorarlo. Con lo sguardo puntato su Mihail, solleva di scatto una mano: al mignolo è infilato un anello stranissimo, un anello a forma di bara! Prima che tu possa impedirglielo, l'uomo fa scattare uno scomparto segreto sul coperchio dell'anello, e inghiotte la pillola che vi è contenuta.

– Non riuscirai mai a fare di me uno dei tuoi morti-viventi! – esclama. Poi, sempre con gli occhi inchiodati su Mihail, l'uomo ha un sussulto, e un lungo brivido. È morto!

Continua a pagina 71.

Cerchi di divincolarti, urlando e scalciando, ma quelli ti trascinano nei sotterranei piú profondi del castello, infilandoti in una stanzuccia con le finestre chiuse da sbarre. Alle pareti pendono grosse catene di ferro; i tuoi sequestratori ti sbattono contro il muro, aprono il lucchetto di due anelli e ti imprigionano i polsi. Poco dopo ti raggiungono Indy e Mihail.

Mentre penzolate miseramente dai muri, Indy ruggisce: – Ci serve un miracolo, per uscire di qui, ragazzo. Penso proprio che siamo spacciati.

– Non posso crederci – piagnucoli. – Finire come ingrediente in un cocktail per vampiri! A mezzanotte!

Guardi l'orologio: – Non ci resta che un'ora di vita! – aggiungi.

– Uh, ragazzo – dice Indy – forse neppure quella! Da' un po' un'occhiata ai tuoi piedi.

Abbassi gli occhi, e vedi un'enorme tarantola pelosa che si arrampica lungo la tua gamba. Inutile cercare di scacciarla: sai bene che potrebbe morderti. Cosí te ne resti lí appeso, immobile, mentre quella continua la scalata: ti arriva sul petto, poi sale fino al collo e infine ti si piazza sul naso.

I peli del ragno ti fanno un solletico tremendo, all'improvviso senti un bisogno pazzo di starnutire.

– Ahh... ahhh.... – cerchi di trattenerti.

Torna a pagina 19.

26

– Dracula! – esclama Mihail, sgomento, e improvvisamente si apre la porta.

– Amici del demonio – annuncia l'hostess dell'aereo – la vostra infernale fortuna è finita! – e gli altri rumeni vi puntano contro i fucili, aspettando solo il suo ordine per fare fuoco.

– Aspettate! – grida Mihail. – Il demonio che voi cercate è morto... e a testimoniarlo, ecco qui i suoi resti!

In un primo momento l'hostess sembra scettica, ma quando Mihail le mostra la corona tempestata di gemme, finalmente si convince.

– L'ultimo dei Dracula dice il vero! – dichiara. – Il diabolico Vlad Dracula è morto e la maledizione dei vampiri finisce con lui! Venite, fratelli – continua. – Abbiamo un'ultima cosa da fare.

I rumeni infilano in un sacco lo scheletro di Dracula lasciando sul pavimento la Coppa di Djemsheed.

– Uh, mi scusi tanto, signora – chiede compitamente Indy – ma non intendete prendere anche la coppa?

– Certo che no – risponde l'hostess. – Noi vogliamo solo bruciare le ossa di Vlad Dracula, per sempre!

– In tal caso, signora – prosegue Indy – le dispiace se la prendiamo *noi*? Sa, come ricordo...

– Prendetela pure – replica l'hostess. – E adesso, se volete, venite con noi. Vi daremo un passaggio all'aeroporto.

Indy ti fa una strizzatina d'occhio, e insieme lasciate il castello... con la leggendaria Coppa di Djemsheed!

Fine

Lo sconosciuto non dice nulla. Invece, infila una mano in tasca e ne estrae un grimaldello. In un attimo vi libera tutti e tre, e indica una scala vicina.

– Dovete fuggire, subito – dice – prima che sia troppo tardi. Gli Amici di Dracula saranno severamente puniti per ciò che progettavano di farvi. Andate... o vi unirete al loro destino.

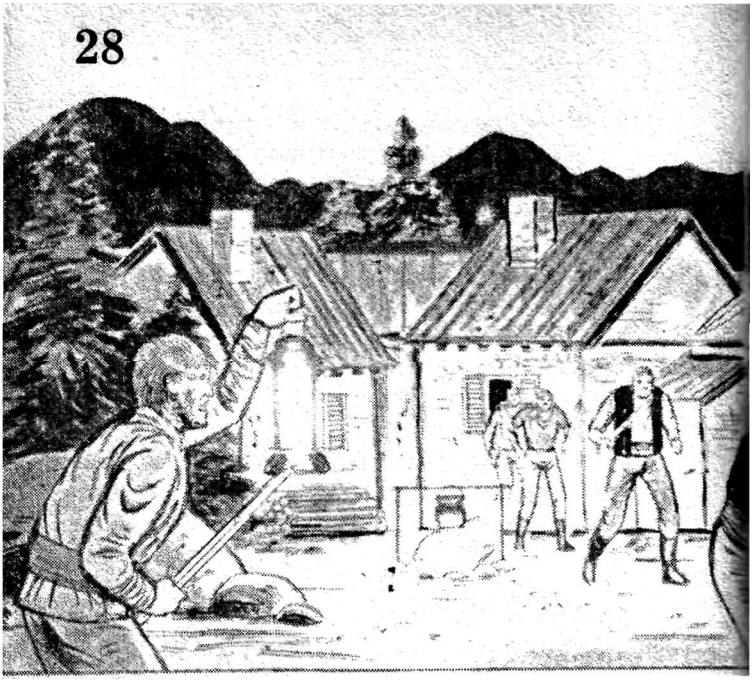
– Non deve dircelo due volte – risponde Indy, precipitandosi alla scala. Salta i gradini a quattro a quattro, tallonato da te e Mihail.

La scala finisce in un vasto salone: in fondo, c'è il portone principale del castello. Mentre galoppi attraverso il salone, il tuo sguardo è attirato da un vecchio dipinto in una massiccia cornice d'oro. È il ritratto dello sconosciuto che vi ha salvati!

E alla base della cornice c'è una targhetta d'ottone: "PRINCIPE VLAD DRACULA" !

Continua a pagina 85.

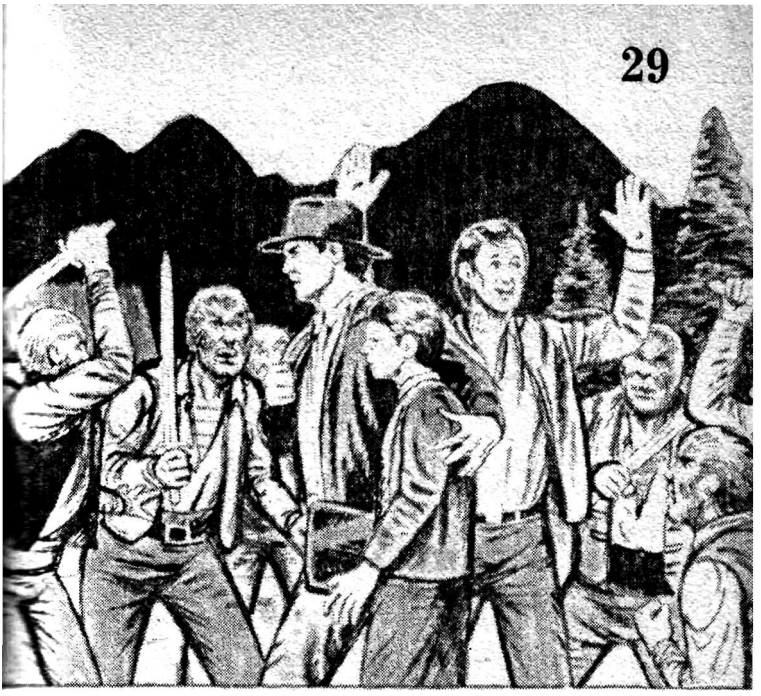
28



Tu, Indy e Mihail accettate l'invito, e seguite il lupo mannaro attraverso un passo innevato. Dall'altra parte c'è il villaggio dei Lupan: cinque semplici capanne di legno, disposte in cerchio. Al centro del villaggio c'è un gruppo di lupi mannari che conversano tra loro: accorgendosi del vostro arrivo, smettono di parlare.

– Non posso dire che la cosa mi vada tanto a genio – borbotta Indy, mentre il gruppo vi viene incontro.

– Devi dimenticare la tua natura superstiziosa, Indy – avverte Mihail, facendo amichevoli cenni di saluto ai lupi mannari che si avvicinano sempre piú. – I Lupan non sono veri e propri lupi mannari: sono semplicemente vittime di una strana malattia che provoca una crescita ab-



norme di peli sul viso e su tutto il corpo. Per il resto sono assolutamente normali. Ma il loro bizzarro aspetto li fa temere e odiare dai superstiziosi contadini locali. E così sono dovuti fuggire dai loro villaggi natii, e si sono insediati qui, a cercare un po' di pace.

Mentre i Lupan si avvicinano, li vedi sguainare le spade nascoste sotto gli abiti: vi accerchiano da ogni parte, brandendo le loro armi affilate, pronti a colpire.

– Alla faccia della pace! – geme Indy.

Prosegui a pagina 73.

30

– Ci arrendiamo! – gridate, alzando le mani. I tre uomini scendono verso di voi, continuando a tenere puntati i fucili.

– Sicché questi sarebbero gli Amici di Dracula – mormora Indy. – Be', non mi sembrano poi cosí terribili!

– Amici di Dracula? – ridacchia lugubremente uno dei tre. – Oh no, signor Jones, si sbaglia di grosso! Noi non siamo affatto gli Amici di Dracula: siamo solo degli umili mercenari che cercano di guadagnarsi la pagnotta. Però effettivamente lavoriamo per gli Amici di Dracula. Ci hanno promesso una lauta ricompensa se catturiamo Mihail Tepes. Disgraziatamente siete intervenuti voi due, e cosí Tepes è riuscito a scappare.

Il mercenario guarda Indy con freddezza: – Ma questa volta non ci sfuggirete.

Ti preme la canna del fucile sulla testa.

– E adesso, in marcia! – ordina. – Andiamo al castello. È proprio qua vicino, appena oltre la montagna.

Prosegui a pagina 75.

Per lunghe ore v'inerpicate fra rocce enormi e profondi crepacci, avvicinandovi lentamente alla vetta della montagna. Strada facendo, ti trovi a passare accanto a una piccola, buia caverna. Stai per parlarne a Indy, quando improvvisamente senti degli spari.

– A terra, ragazzi! – grida Indy. – Rimanete addossati alle rocce... saremo un bersaglio piú difficile!

– Ma chi è che ci spara? – chiedi.

– Prova a vederlo da te! – dice Indy, accennando a un punto sopra di voi. – Ma stai attento!

Cautamente fai capolino oltre il ciglio della roccia, e vedi l'hostess dell'aereo e altri due uomini.

Sono ai piedi del castello, coi fucili in pugno.

– E adesso che facciamo? – gridi in preda al panico. – C'infilzeranno come tordi!

– Non è detto – replica Indy, indicando una grande roccia a qualche metro da voi. – Se solo riuscissimo a schivare quelle dannate pallottole e arrivare fin là, dovremmo essere al sicuro.

Il tuo viso deve esprimere una qualche perplessità, perché Indy s'acciglia: – Hai per caso un'idea migliore, ragazzo? – ringhia.

Se proponi di tornare verso la grotta che hai appena notato piú in basso, torna a pagina 11.

Se decidi di seguire il suggerimento di Indy, passa a pagina 79.

32

Salutate Sasha, e schizzate all'inseguimento dei vostri rapitori, lungo la gola di Borgo Pass.

– Forza, ragazzi! – grida Indy mentre li seguite lungo un sentiero strettissimo. – Stiamo guadagnando terreno!

Ma a un certo punto il passaggio è ostruito da un masso enorme. I rapitori sono scomparsi!

– Che è successo? – borbotta Indy, grattandosi la testa. – Un attimo fa eravamo alle loro calcagna, e un attimo dopo... puff!... spariti!

Un brivido gelato ti serpeggia lungo la schiena. Gli esseri umani non svaniscono cosí, nel nulla... ma i *vampiri* sí! In quel momento l'aria si riempie di un sordo brontolio, e una roccia gigantesca rotola lungo la montagna, puntando dritta su di voi. Vi scansate in tempo, e il macigno piomba in mezzo al sentiero, alle vostre spalle: siete in trappola! Ma prima ancora che possiate riprender fiato, una voce grida dall'alto: – Arrendetevi, o morirete!

Alzi gli occhi, e vedi tre teste che spuntano dall'orlo di un'altra roccia enorme: i rapitori!

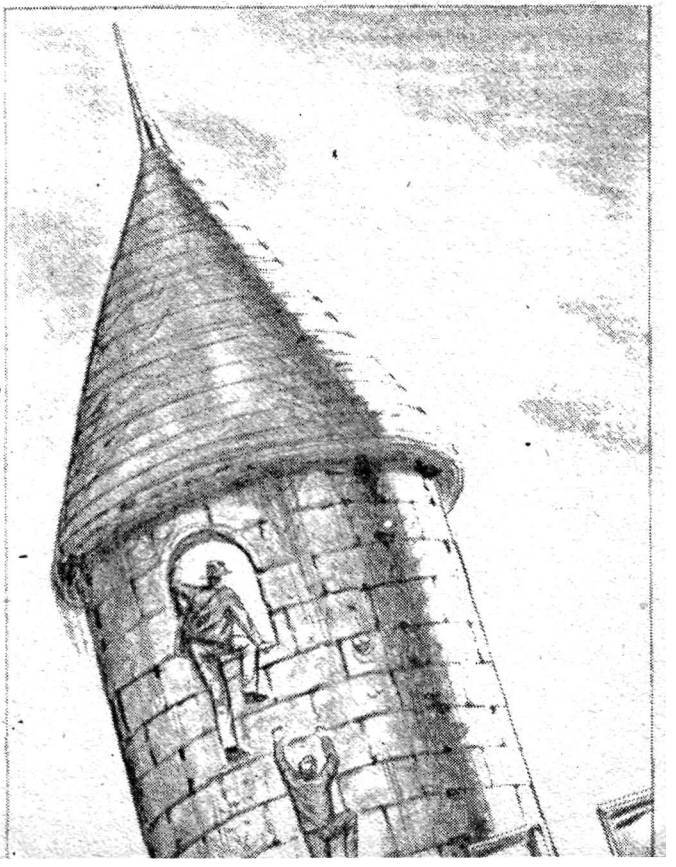
Potreste solo far finta di arrendervi, rifletti: hai la netta sensazione che quelli vi porteranno a un passo da Dracula e dalla Coppa di Djemsheed. Ma cosí facendo potreste anche cacciarvi in un mare di guai imprevisti...

Se decidi che sia meglio fingere la resa, torna a pagina 30.

Se ritieni piú prudente tentare la fuga, continua a pagina 49.

33

– Non guardar giú! – ti grida Indy mentre vi arrampicate sulla torre. Ti sembra che siano passate ore e ore da quando hai cominciato la scalata. E finalmente la luna illumina quello che è il vostro traguardo: la finestrella aperta in cima alla torre. Ti rendi conto che la fine della vostra ricerca è ormai a portata di mano, e senti un fremito d'eccitazione.



34

Indy s'infila per primo nella finestra, seguito da te e Mihail.

Ti fermi un momento a riprender fiato, quando avverti una serie di strani squittii e uno sbatter d'ali. È buio, e non riesci a distinguere nulla, ma quei rumori ti rendono decisamente nervoso.

Cavi di tasca una scatola di fiammiferi.

– Penso di dover fare un po' di luce sulla situazione – bisbigli.

– Aspetta un attimo, ragazzo! – ribatte Indy, con urgenza.

**Se decidi di aspettare un po',
prosegui a pagina 74.**

**Se accendi il fiammifero,
passa a pagina 97.**

35

Vi danno dei cavalli e seguite la banda attraverso Borgo Pass, finendo in una verde valletta fitta d'alberi. Viaggiate tutto il giorno, e verso sera vi trovate ai piedi del diroccato castello. L'ingresso è ancora intatto, mentre i torrioni sono crollati, a parte uno, e tutt'intorno sono sparpagliati grossi blocchi di granito rivestiti di muschio.

Sasha corre al portone principale.

– Tutti dentro! – grida, e prontamente gli uomini eseguono, entrando nel castello. Voi tre, tu, Indy e Mihail, rimanete fuori.

– Ehi! – interviene Indy, scattando all'inseguimento. – Ero io che dovevo dare gli ordini, qui! Chi è che comanda la spedizione?

Proprio mentre vi accingete anche voi a varcare la soglia, dentro il castello scoppia una fitta sparatoria. Con cautela sbirciate attraverso il portone: la scena è sconvolgente.

Prosegui a pagina 99.

36

– Da quella parte, ragazzo! – dice Indy, alludendo alla cucina del ristorante. Balzate in piedi tutti e tre, e schizzate oltre le porte a molla della cucina: due cuochi si voltano sbigottiti dai loro tegami fumanti.

– Ehi! – strilla uno dei cuochi. – Non potete entrare qui!

– Stavamo appunto uscendo! – ribatte Indy, puntando verso una porta con la scritta "uscita".

– Per di qua! – grida. – Non si aspetteranno mai che usciamo dalla porta sul retro!

Vi precipitate fuori, sbucando in un vicoletto zeppo di bidoni dell'immondizia. Improvvisamente tre ombre gigantesche si stagliano sul muro di fronte: e un attimo dopo, un randello si abbatte violentemente sulla tua nuca, stendendoti a terra privo di sensi.

Quando riprendi conoscenza, ti trovi in una limousine, con Indy e Mihail. Entrambi si strofinano cautamente il cranio. – Ohhh – geme Indy – quel piano non ha funzionato granché, vero?

Sul sedile anteriore sono seduti tre ceffi: uno è al volante, mentre gli altri due sono voltati verso di voi, con le pistole puntate.

– Un solo gesto – grugnisce uno dei due – e vi stecchisco.

Continua a pagina 76.

Entrate nel centenario edificio della Biblioteca Nazionale Rumena, coi suoi vasti corridoi rivestiti di antichi arazzi. Mihail vi presenta al direttore, Radu Aldea, che vi guida nei sotterranei della biblioteca, verso una gigantesca camera blindata.

– Dietro quelle porte sono conservati alcuni dei maggiori tesori di Romania – spiega. – Manoscritti, mappe, miniature, incunaboli del Medioevo. I documenti piú preziosi sono custoditi in teche di cristallo impermeabili all'aria e termicamente controllate, per impedire che si disintegrino. Proprio stamattina – aggiunge – ignoti hanno fatto irruzione nel sotterraneo, frugando nella collezione relativa a Vlad Dracula. È curioso che anche voi vogliate esaminare quei documenti!

Il direttore apre la porta. Dietro spesse pareti di vetro si susseguono pile su pile di pergamene ingiallite, sistemate in ordine alfabetico. Mihail corre alla sezione contrassegnata dalla lettera D, ne estrae un fascicolo di documenti e comincia a sfogliare con estrema cautela.

– Indy! – grida. – Vieni qui a vedere!

Continua a pagina 62.

38

Decidi che vale la pena di rischiare, e cominci a menar calci e pugni contro il coperchio e i fianchi della bara, urlando: – Ehi! Aiuto!

Un attimo dopo la tua cassa viene sollevata e posata a terra.

– Be', questa è davvero una cosa straordinaria – commenta una voce. – Non mi è mai capitato di sentir gente che strilla a quel modo dentro la sua bara!

Forti mani schiodano il coperchio, e trovi lí a fissarti un gruppo di tipacci dai capelli neri. Poi ti aiutano a uscire, e mentre sei lí che ti sgranchisci e ti scrolli di dosso la polvere, senti dei borbottii che provengono dalle altre due bare ancora chiuse.

– Ragazzo! – è la voce di Indy. – Dal momento che sei già fuori, ti dispiacerebbe far uscire pure me?

– Giusto – interviene Mihail, dall'interno della sua bara – qua dentro si comincia a soffocare!

Gli uomini aprono la bara di Mihail, e si apprestano a tirar fuori anche Indy. Ma il piú grosso del gruppo li ferma, e dice: – Quella voce la conosco! Voglio aprirla io, questa cassa!

Afferra il coperchio e lo scardina. Si sporge a guardar dentro, e sorride: – Indy! – grida. – Lo *sapevo* che eri tu!

– Sasha! – esclama a sua volta Indy. – Non posso crederci!

Prosegui a pagina 48.

Mentre vi dirigete all'aeroporto, Mihail racconta come la sua ricerca della Coppa di Djemsheed l'avesse portato fino a Bucarest, capitale della Romania: ma una volta lí, aveva scoperto di essere pedinato.

– È proprio là che andiamo – dice Indy. – Prima che Akermann ci scopra, la coppa dovrebbe essere in mani sicure... le *nostre*!

Comprate i biglietti per il primo volo diretto in Romania e salite a bordo dell'aereo.

Ti accomodi in una poltrona, esausto, e ben presto piombi in un sonno profondo.

Dopo quelli che sembrano solo pochi momenti, senti Indy che ti scuote una spalla per svegliarti. – Su, ragazzo! – esclama. – Ci siamo!

Con occhi assonnati guardi giú dal finestrino dell'aereo... e vedi l'antica Bucarest!

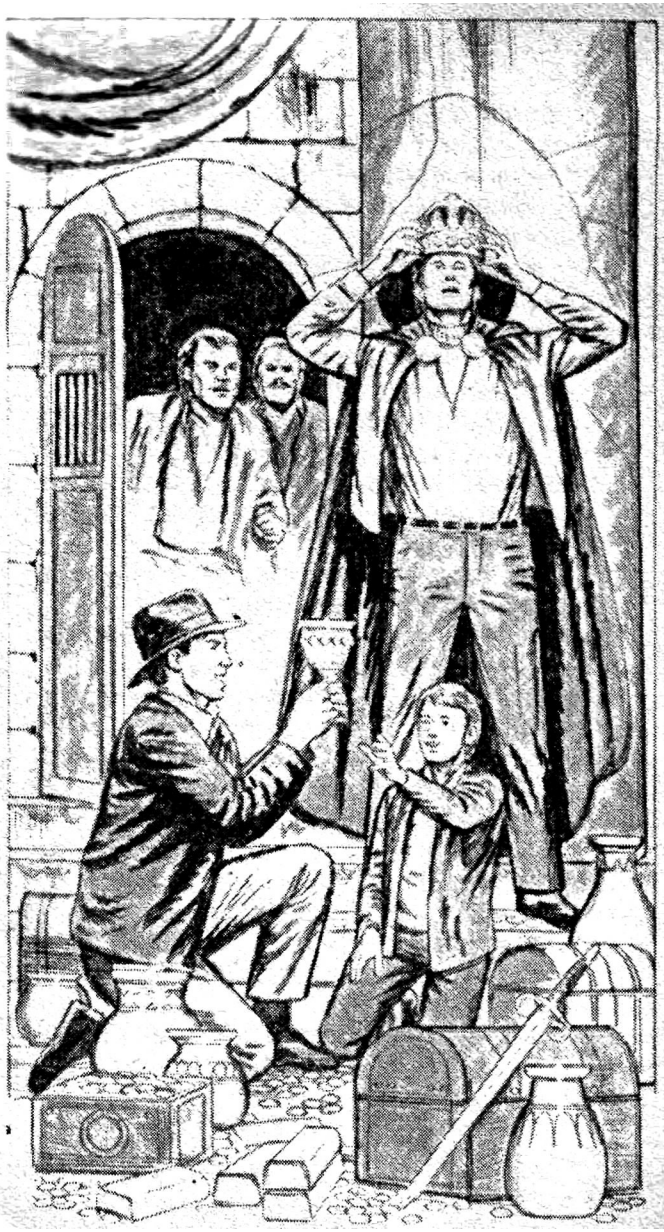
Non appena raggiunta la città, Mihail vi guida in un labirinto di stradine tortuose.

– Siamo diretti alla Biblioteca Nazionale Rumena – dice. – È la piú grande biblioteca del paese, e conserva preziosi volumi di storia e antiche mappe geografiche: troveremo certo informazioni utili per la nostra ricerca.

Strada facendo, noti un uomo alto e magro, fermo sulla soglia di una vecchia libreria. Con tua sorpresa, lo sconosciuto ti sorride e ti fa cenno di raggiungerlo.

Se lo ignori e continui per la tua strada, torna a pagina 37.

Se decidi di avvicinarti, vai a pagina 59.



41

Proprio sotto la botola c'è una scala che scende ai sotterranei del castello, approdando in un lungo corridoio; una serie di torce ardono lungo i muri sgretolati, rischiarando debolmente il passaggio. Arrivate in fondo al corridoio, dove trovate una porta chiusa. Aguzzando gli occhi, riesci a individuare una lettera D, scolpita sul pannello della porta.

– Si direbbe che questo sia il posto – bisbiglia Indy. – Incrocia le dita...

Indy apre la porta. Quasi ti manca il fiato: la stanza è zeppa di gioielli e lingotti d'oro! Avete trovato la stanza del tesoro di Dracula!

Mentre siete lí fermi in contemplazione, da sopra risuonano delle grida. – Trovateli – urla una voce. – Trovateli, o tutti quanti ne dovrete soffrire!

– Non abbiamo molto tempo! – dice Indy. – La Coppa di Djemsheed dev'essere da qualche parte... sbrighiamoci a trovarla prima che sia troppo tardi!

Mentre tu e Indy siete indaffarati a cercare la coppa, noti che Mihail sta fissando una corona e un mantello nero, adagiati in un angolo della stanza. Come magnetizzato, lentamente si china a prenderli e li indossa.

– La coppa! – esclama improvvisamente Indy.

L'ha trovata! Stai per congratularti con lui, quando si spalanca la porta, e irrompono nella stanza gli Amici di Dracula!

Prosegui a pagina 80.

42

Sei preparato al peggio, ormai, ma non accade nulla. Alzi gli occhi e vedi l'uomo che si sta stringendo la gola: lo staffile di Indy gli si è avvinghiato intorno al collo.

– Molla la pistola! – grida Indy, e l'uomo esegue frettolosamente. Indy allenta lo staffile, e l'uomo cade a terra, rantolando affannosamente.

– Grazie, Indy – borbotti, ancora stordito. – Ma quegli altri... dove sono?

– Se la stanno battendo – risponde Indy.

Guardi dalla finestra del ristorante e vedi che gli altri tre uomini s'infilano in un'auto parcheggiata lungo il marciapiede.

– Forse dovremmo inseguirli! – suggerisci.

– Forse – risponde Indy, in tono meditabondo. – O forse l'uomo che hanno lasciato fra le nostre mani può dirci quel che ci serve!

Be', rifletti fra te, l'idea di Indy non è malvagia. Però... se il prigioniero si rifiutasse di parlare? Se riuscissi a seguire i tre compari, magari potrebbero condurti a qualche scoperta importante, qualcosa che riguardi le ricerche di Mihail!

Se ritieni di dover inseguire i tre uomini, prosegui a pagina 68.

Se decidi di procedere all'interrogatorio del prigioniero, passa a pagina 24.

– Non sparare! – grida improvvisamente Mihail, mezzo schiacciato dal lupo mannaro. – Me lo sono ricordato! So dove siamo!

Il lupo mannaro lo scruta attentamente, e ti sembra di percepire un guizzo nei suoi profondi occhi bruni, come se lo riconoscesse. Un attimo dopo balza in piedi e comincia a parlargli fitto fitto in rumeno.

Mihail sorride e l'abbraccia. Né tu né Indy riuscite a capire quel che si dicono, né a comprendere perché si comportino come vecchi amici che si ritrovano dopo tanto tempo.

Finalmente Mihail vi spiega: – È incredibile – dice. – Sapevo che questo posto mi era familiare, ma solo l'apparizione del mio giovane, irsuto amico me l'ha fatto tornare in mente. Era convinto che fossimo un gruppo di contadini superstiziosi al suo inseguimento, ed è per questo che ci ha aggrediti. Ma quando mi ha visto in faccia, si è ricordato che una volta, parecchi anni fa, ero stato a casa sua, nel corso di una spedizione archeologica.

– Allora sai dove ci troviamo? – chiede Indy.

– Ma certo! – risponde Mihail. – Siamo a un passo dal villaggio dei Lupan, e il mio giovane amico vuole farci conoscere la sua famiglia!

Se accetti di andare col lupo mannaro, volta a pagina 28.

Se preferisci declinare l'invito e scendere subito dalle montagne, passa a pagina 53.

44

Distogliete lo sguardo dai tre cadaveri, rivolgendo l'attenzione al castello: è quasi completamente diroccato, dopo secoli di abbandono, ma la parte frontale, col pesante portone di legno, è ancora intatta. Notate che il portone è socchiuso.

– Qualcuno dove aver dimenticato di chiuderlo, quand'è uscito – osservi.

– O quand'è entrato – precisa Indy, spalancando il portone. – Andiamo, ragazzo. Diamo un'occhiata.

L'interno del castello è un caos completo; ci sono ragnatele dappertutto e il pavimento pieno di crepe è coperto da cumuli di detriti. Destreggiandovi a fatica tra le macerie, visitate stanza dopo stanza, in una cupa penombra, e scendete pure nei sotterranei: e lí, improvvisamente, una risata echeggia tra i cunicoli. Sembra provenire da dietro una porta adorna di sculture.

– Resta qua, ragazzo – dice Indy, accingendosi a spalancare la porta con un calcio. – Il nostro ospite riceverà una visita inattesa.

Continua a pagina 60.

Ti cali dalla breve ripa del fossato e cominci ad avanzare nell'acqua: effettivamente è poco profonda, ti arriva poco sopra le ginocchia.

La melma del fondale è vischiosa, appiccicaticcia, e man mano che ti avvicini al castello ti rendi conto che stai affondando. Sono sabbie mobili!

Cerchi di tornare indietro, cerchi di scappare, ma a ogni tuo movimento sprofondi ancor di piú. In pochi secondi l'acqua ti è arrivata al collo! Cominci disperatamente a gridare aiuto.

– Resisti, ragazzo! – senti gridare Indy. Ma la sua voce è lontana. Riuscirà a raggiungerti in tempo? O questa sarà davvero la tua...

fine?

46

Tenendo in pugno la pistola, per maggior sicurezza, osservi i lupi che saltellano intorno al vecchio: con brevi guaiti di gioia, gli leccano la faccia, e lui ridacchia felice, scompigliando la loro folta pelliccia bruna. – Qui, qui – dice. – Vi darò subito da mangiare. Ma prima vorrei farvi conoscere i miei ospiti.

Si volta verso voi tre: – Vedete? – dice. – Ve l'avevo detto che i lupi erano miei amici. Tutte le sere sono qui ad aspettare il mio ritorno.

– Molto bello, niente da dire – commenta scettico Indy. – Sempre che non siamo *noi*, il loro pasto!

– Certo che no! – ribatte il vecchio, offeso. – Qui siamo tutti vegetariani...

I lupi si accucciano tranquilli ad aspettare fuori dalla capanna, mentre il vecchio vi serve un delizioso pasto a base di minestrone e fagioli al forno. Quando finite di mangiare, il vecchio accende un sigaro e comincia a raccontarvi un sacco di cose sulla storia del suo paese.

– È sorprendente – commenta Mihail, dopo aver sentito la descrizione di una guerra avvenuta in Romania nel diciassettesimo secolo – non ne avevo mai sentito parlare! Deve dirmi quali libri ha consultato, sull'argomento.

– Libri? – replica il vecchio. – Non ho mai letto un libro in vita mia! Io le ho *viste* quelle battaglie, con i miei occhi! Ho visto tante cose, sapete, dopo esser vissuto per trecentocinquanta anni!

Torna a pagina 4.

– Guarda il suo anello – bisbigli a Indy mentre prende il calice che la hostess gli porge.

Indy ti fa un breve cenno d'intesa e annusa il vino. Poi rimette il calice sul vassoio.

– Adesso che ci penso – dice alla hostess – io non bevo, sono astemio!

Mihail percepisce che qualcosa non va, e anche lui rifiuta di bere.

Il sorriso si dilegua dal volto della hostess.

– La vedremo – sibila, avviandosi verso la cabina di pilotaggio.

Indy si volta verso di te: – Non lasciarti prendere dal panico, ragazzo – dice, arrotolandosi lo staffile sulla mano – ma credo che siamo nei guai, guai seri. Adesso vai avanti, fermati vicino alla porta della cabina... e tienti pronto ad agire!

Raggiungi la porta giusto un attimo prima che si spalanchi, e ne irrompe un omaccione col cappotto di pelliccia. Ha il fucile puntato contro Mihail:

– Spiacente, Mihail Tepes – dice – ma il tuo volo sta per essere cancellato!

Prosegui a pagina 63.

48

– Sasha, vecchia canaglia! – dice Indy in tono affettuoso. – Cosa diavolo ti sei messo a fare, ad assaltare i treni in questa landa sperduta? L'ultima volta che ti ho visto eri a Praga! Non fai piú la guida turistica?

– Ecco – spiega Sasha – non è che il lavoro di guida andasse poi tanto a gonfie vele, in questi ultimi tempi. E cosí ogni tanto rapino qualche treno, qua e là. Non è granché come lavoro, ma serve a sbarcare il lunario!

Indy sorride: – Dov'è che siamo, fra parentesi? – domanda.

– Dalle parti di Borgo Pass, una gola che taglia per le Alpi di Transilvania – risponde Sasha. – È un gran bel posto, qua intorno, ma non lasciarti ingannare... è molto pericoloso! Nella zona bazzicano un sacco di fanatici dei vampiri, gli Amici di Dracula. Ogni volta che serve un sacrificio umano per le loro dannate cerimonie, vengono qui a rapire persone innocenti! Abitano in un castello dall'altra parte delle montagne.

– Sai per caso il nome di quel castello? – chiede Indy.

– Certo che lo so – dice Sasha. – i contadini del posto lo chiamano... Castel Dracula!

Continua a pagina 56.

– Siamo intrappolati fra questi due massi! – grida Indy. – Dobbiamo aprirci la strada sparando... È la nostra unica possibilità!

Comincia a far fuoco contro i rapitori, ma quelli sono ben protetti dietro la grande roccia sulla montagna.

– Stupidi! – vi urla uno dei tre. – Non c'è modo di uscire, per voi... Non capite che siete in trappola?

Indy risponde col suo fucile.

– Benissimo – continua la voce – vi abbiamo avvertiti.

I rapitori si appoggiano alla roccia e cominciano a spingerla: un'ondata crescente di terrore t'invade. L'enorme macigno si sposta di un centimetro, poi di dieci centimetri, poi di un metro, e infine se ne scende rotolando pesantemente lungo il pendio, puntando dritto sullo spazio compreso fra gli altri due massi... lo spazio che state occupando *voi*!

Fine

50

Tu e Mihail siete scaraventati a terra, mentre Indy cerca faticosamente di raggiungere la cabina di pilotaggio. Quando l'aereo si raddrizza, ti rialzi e corri nella cabina. Con tua enorme sorpresa, trovi Indy seduto ai comandi, ed è solo!

– Il nostro equipaggio ha preso il volo, ragazzo! – dice, indicando dal finestrino i tre piccoli paracadute che volteggiano lentamente sulle Alpi di Transilvania. – Cercherò di tenere in aria il bestione. Ma voi due spicciatevi a cercare dei paracadute.

Frugate per tutto l'aereo, scovando una cassa piena di armi, ma di paracadute riuscite a trovarne soltanto uno. Pensando che una pistola può sempre tornare utile, te ne infili una sotto la cintura; poi riferisci a Indy la faccenda di quell'unico paracadute.

– Oh, fantastico – geme Indy – proprio fantastico, non c'è che dire! Questo significa che ci restano solo due scelte: decidi tu la migliore, ragazzo.

Se pensi che Indy potrebbe tentare un atterraggio di fortuna, passa a pagina 8.

Se decidi di lanciarvi dall'aereo, affidandovi tutti e tre a quell'unico paracadute, vai a pagina 16.

– Via di corsa! – gridi, dando uno spintone a Indy per farlo scattare.

Galoppate disperatamente lungo il cunicolo, volate su per la scala, e in un battibaleno vi trovate nella cappella; esausti, vi dirigete barcollando verso la porta. Ti getti sulla maniglia, cercando di aprirla: ma la porta non si sposta di un millimetro.

– Bloccati dentro! – urli, in preda all'angoscia. – Ma chi, chi può averlo fatto?

Improvvisamente, dietro le sbarre della finestrella che si trova nel pannello della porta, appaiono la hostess e un gruppo di uomini. La hostess vi rivolge un affabile sorriso.

– Siamo stati noi – dice. – E adesso che dentro c'è Mihail Tepes, l'ultimo membro della famiglia Dracula, possiamo sigillare la cripta... per sempre!

Senti i topi che ti si arrampicano sulla gamba. Mihail urla di terrore. Indy emette un gemito, e impallidisce. Il mausoleo dei Dracula sta per avere due ospiti extra... per l'eternità!

Fine

52

Anche Indy, evidentemente, ha deciso che è piú prudente tacere.

Rimani in silenzio ad ascoltare i banditi che svaligiano la cassaforte e poi lasciano il vagone.

Poco dopo il treno riprende la marcia.

– Spero che tu sappia quel che fai, Indy – dici.

– Lo spero anch'io, ragazzo – risponde lui.

Qualche ora dopo il treno si ferma di nuovo. Ma questa volta senti che la tua cassa viene sollevata e trasportata lungo una scala. Poi, con un tonfo, viene posata a terra.

Dei palanchini fanno leva sul coperchio, e la bara viene aperta. Per un momento, la luce ti ferisce gli occhi. Poi riesci a mettere a fuoco un gruppo di uomini in tunica nera: due di loro ti afferrano per le braccia e ti tirano fuori dalla bara. A un passo da te, vedi Indy e Mihail che ricevono lo stesso trattamento. Vi tengono lí, bloccati.

Uno degli uomini in tunica nera vi scruta con attenzione.

– Benvenuti a Castel Dracula – dice, con un sorriso di trionfo. Poi si rivolge ai vostri carcerieri: – Portateli giú, nelle segrete del castello! – ordina. – A mezzanotte gli Amici di Dracula banchetteránno... con sangue umano!

Torna a pagina 25.

Indy guarda Mihail con una certa diffidenza, e poi sbotta: – Ma ti ha dato di volta il cervello? Quel tizio è un lupo mannaro... basta guardarlo! E tù vuoi che incontriamo la sua famiglia? Probabilmente ci inviteranno a pranzo... con *noi* come piatto principale! Vieni, ragazzo! – aggiunge, afferrandoti per un braccio. – Andiamocene!

Mihail e il lupo mannaro restano fermi a guardarvi, mentre tu e Indy lasciate quella pacifica valle coperta di neve. Per ore e ore vagate tra le montagne, cercando un passaggio che vi porti a fondo valle. Il vento sibila sempre piú forte, agitando la neve in un accecante turbinio. A un tratto, sopra l'urlo del vento, percepisci un altro suono, piú minaccioso.

Ping! *Pfiiuuuu*!

Una pallottola colpisce una roccia vicina! Qualcuno vi sta sparando! Cerchi di capire da dove proviene lo sparo: appostati su una cengia, appena visibile nella neve fitta, ci sono l'hostess e il pilota dell'aereo.

– Morte agli amici del vampiro! – grida l'hostess, e un altro proiettile ti manca per un pelo.

– Siamo un bersaglio troppo facile, ragazzo! – grida Indy. – Sparpagliamoci!

Torna a pagina 9.

54

Indy spalanca la porta: quel che vedi ti riempie di uno strano sgomento. La stanza è illuminata da centinaia di candele, e il pavimento è cosparso da un'infinità di teste d'aglio; enormi croci d'oro e d'argento pendono dalle pareti: e in mezzo alla stanza troneggia una bara aperta.

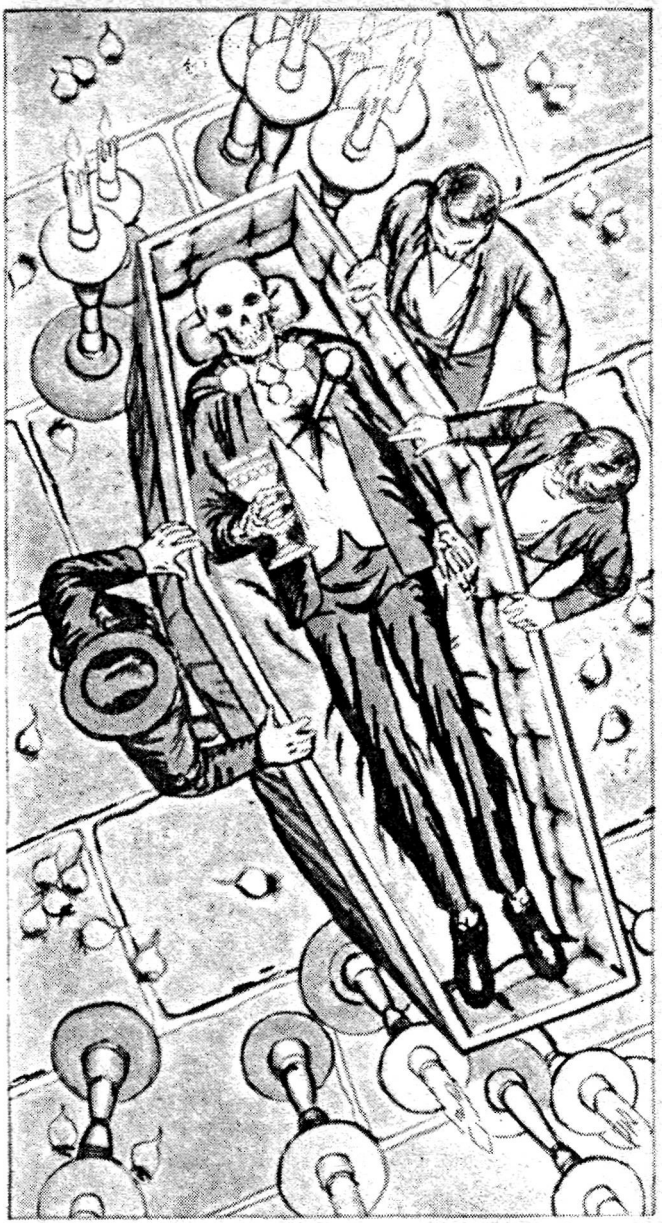
Indy e Mihail si precipitano a vedere quel che contiene.

– Grazie al cielo è morto! – dice Mihail, con un profondo sospiro di sollievo.

– Grazie al cielo ha la coppa! – dice Indy, con un sorriso.

Corri a raggiungerli: nella bara è adagiato lo scheletro del principe Vlad Dracula. Non può essere altri che lui. Un grosso chiodo di legno è conficcato nel suo petto, e la scheletrica mano stringe una coppa incrostata di gemme: la Coppa di Djemsheed!

Prosegui a pagina 18.



56

– Ma dimmi un po', Indy – continua Sasha – com'è che sei interessato a Castel Dracula? È praticamente ridotto a un cumulo di macerie. Non credo proprio che dentro ci sia rimasto qualcosa da attirare un famoso archeologo come te!

– Hai perfettamente ragione, Sasha – si affretta a dire Indy. – Ero solo curioso, tutto qui.

Un sorrisetto malizioso serpeggia sulle labbra di Sasha: evidentemente la risposta non l'ha poi molto convinto, ti par di capire.

In quel momento getti un'occhiata fuori dal finestrino, e vedi i tre rapitori rumeni che scappano verso Borgo Pass.

– Indy! Se la stanno squagliando! – bisbigli. – Che facciamo?

– Non lo so, ragazzo – risponde. – Forse Sasha accetterà di condurci al castello...

Sai benissimo che anche i rapitori, probabilmente, sono diretti al castello: si tratta solo di inseguirli. Ma sono già parecchio lontani. Sarà possibile raggiungerli prima che spariscano in qualche anfratto della gola di Borgo Pass? D'altra parte, Sasha dovrebbe sapere dov'è il castello. Ma in fin dei conti, lui è un bandito, sia pure a tempo perso, e non sei tanto sicuro di poterti fidare di lui. Che fare?

Se decidi di inseguire i rapitori, torna a pagina 32.

Se preferisci chiedere a Sasha di accompagnarvi al castello, passa a pagina 81.

– Hai fatto benissimo ad aspettarci, ragazzo – dice Indy. – Questi fossati sono sempre pieni di trabocchetti. Per prudenza sarà meglio farci una specie di ponte.

Individuato un giovane albero che cresce ai piedi del castello, dall'altra parte del fossato, Indy ne aggancia un ramo col suo staffile e lo tira verso di sé. L'operazione è piuttosto faticosa, ma il tronco è abbastanza flessibile, e s'incurva sul fossato.

– Adesso strisciate sull'albero e passate sull'altra riva. E cercate di spicciarvi – grugnisce Indy, con la faccia rossa per lo sforzo. – Svelti, non posso mica tenerlo in eterno!

Non appena tu e Mihail avete raggiunto la riva opposta, Indy si aggrappa all'estremità dell'albero lasciando la presa: e il tronco scatta all'indietro riprendendo la sua posizione eretta e scaraventando Indy oltre il fossato. L'atterraggio non è dei piú morbidi, e Indy si rialza massaggiandosi la schiena.

– Uh! – borbotta. – E adesso diamo un po' un'occhiata a questo castello.

Ti soffermi a ispezionare la torre, e noti una serie di piccole cavità tra un mattone e l'altro che si susseguono verticalmente fino alla sommità. – Lo sapevo di aver visto qualcuno che scalava la torre! – esclami. – Potrebbe aver usato questi buchi come appigli!

– Già, probabilmente hai ragione, ragazzo – dice Indy, mettendo il piede in una delle crepe. – Forza, proviamoci anche noi!

Prosegui a pagina 33.

58

Seguite furtivamente i tre rumeni, accertandovi che non vi vedano. Ben presto vi trovate nei sotterranei del museo, e hai la curiosa sensazione che state per infilarvi in una trappola. Arrivate fino al deposito del museo: i tre sono radunati intorno a tre grosse casse rettangolari, assorti in una bisbigliata conversazione.

Strisci rapidamente verso di loro, per capire quel che si dicono, ma quelli ti avvistano e sfrecciano in un intricato labirinto di casse d'imballaggio. Scatti all'inseguimento, ma nel passare davanti alle tre casse rettangolari, ti blocchi di colpo. Quelle casse sono delle bare!

– Indy, vieni un po' a vedere! – bisbigli. Mentre stai sbirciando dentro, senti qualcosa di duro che ti piomba sul cranio. Stordito, ti afflosci... dritto nella bara!

Uno dei rumeni incombe su di te: in mano brandisce una mazza di legno.

– Sigillate le altre bare – dice ai suoi complici. – Ci penso io, a questa qui.

E mentre chiude il coperchio e comincia a piantarvi i chiodi, tu perdi i sensi.

Vai a pagina 13.

Avverti Indy e Mihail, che si lasciano convincere; insieme entrate nella polverosa libreria, dove l'uomo alto vi accoglie dicendo: – Siete in cerca di Dracula?

– Co... come lo sa? – domandi, inquieto.

– Io so molte cose – risponde. – Venite... ve ne racconterò qualcuna.

Poi vi offre del vino e vi fa accomodare a un tavolo impolverato.

– Si dice che il principe sia sepolto in un monastero che si trova su un isolotto del lago Snagov – comincia. – Ma è difficile penetrarvi, perché il monastero è protetto da un gruppo di monaci che si sono battezzati "Confraternita di Dracula". Può essere molto pericoloso, ma se volete vi mostrerò il modo per entrare.

Indy e Mihail si dichiarano pronti ad accettare la sua offerta, ma tu sei perplesso: c'è qualcosa che non ti convince, in quell'uomo. A ogni modo ti aggreghi alla comitiva. L'uomo esce dalla libreria, guidandovi lungo una strada affollata di negozi.

A un certo punto passate tutti e quattro davanti a uno specchio... e ti sembra di avere le traveggole: la figura dello sconosciuto non appare riflessa nello specchio!

Se pensi di doverlo riferire a Indy, continua a pagina 104.

Se ritieni che si tratti di una tua immaginazione, e non dici nulla, prosegui a pagina 77.

60

Con un calcio, Indy scardina la porta e irrompe nella stanza, lasciando fuori te e Mihail. Lo sentite dare in un'esclamazione di sorpresa: – Tu! – dice. – Ma come hai... – le sue parole sono troncate da un nuovo, rauco scroscio di risa.

Preoccupati per Indy, vi precipitate anche voi oltre la soglia. Non potete credere ai vostri occhi: siete nella stanza del trono del principe Dracula! In un angolo è adagiato un sarcofago d'oro. Le pareti sono rivestite di fastosi arazzi. Un grande forziere trabocca di gioielli. E in mezzo alla stanza, seduto sul trono d'oro massiccio, c'è quello zingaro grosso come un orso che Indy ha sconfitto nel duello!

In una mano impugna una rivoltella, puntata su Indy, e nell'altra regge... la Coppa di Djemsheed! È piena di vino, e lo zingaro beve rumorosamente, continuando a ridacchiare: è ubriaco fradicio.

– Ti ho sentito mentre parlavi agli altri zingari della tua spedizione – farfuglia – ma sono arrivato qui prima di te. Ho ucciso io quella gente per essere sicuro che mi trovassi.

Si appoggia allo schienale del trono, con una risata crudele.

– Tu vuoi la coppa? – chiede a Indy. – Bene, io voglio la rivincita!

Arma il cane della rivoltella: – E questa volta – urla – non perderò!

Non vedi proprio alcun modo per impedirgli di condurre questa vostra avventura a una tragica...

fine!

Non appena hai estratto il chiodo, una fitta foschia invade la stanza. Non riesci a veder nulla, ma senti dalle grida spaventate: i membri della Lega Antivampiri strillano disperatamente.

– È tornato libero!

– È di nuovo tra noi!

– Correte! Correte! Dobbiamo fuggire!

Un affannoso trepestio di passi echeggia lungo la scala, e poi torna il silenzio. Quando quel denso fumo si dirada, vi trovate di nuovo soli, tu, Indy e Mihail.

– Ma che cosa ho fatto? – chiedi, sbalordito.

– Se si rimuove il chiodo dallo scheletro di un vampiro – spiega Mihail – egli tornerà a vivere!

Guardi nella bara: la Coppa di Djemsheed è ancora lí. Ma lo scheletro è sparito!

– È buffo – osserva pensosamente Mihail. – In un certo senso, è proprio il mio odiato antenato che ci ha salvato la vita!

Sorride: – Forse Dracula non era poi cosí malvagio, dopo tutto!

– Hai fatto benissimo, ragazzo – dice Indy, prendendo la coppa dalla bara. Ma mentre vi accingete a lasciare il castello, una domanda continua ad assillarti: hai davvero liberato il diabolico Vlad Dracula? È grazie a te se potrà ora vagare di nuovo sulla terra?

Fine

62

– Questo è un proclama in cui si ordina la costruzione di un monastero su un isolotto del lago Snagov – dice Mihail – e porta la firma del mio antenato, il principe Vlad Dracula! Ho sentito parlare, di quel monastero. Da molti anni è deserto, e molti dicono che sia infestato di spettri.

– Una ragione in piú per andarci subito! – dichiara Indy, con gli occhi scintillanti. – C'è qualcos'altro, in quel fascicolo?

– Ecco! – aggiunge Mihail. – Questa mappa potrebbe aiutarci a...

– Fermi tutti! – lo interrompe una voce. Ti volti di scatto e vedi i tre gorilla di Akermann fermi sulla soglia, con le pistole puntate. Mentre uno di loro è indaffarato a sequestrare il direttore, Mihail riesce furtivamente a infilarti in tasca un pezzo di carta. Il direttore viene rinchiuso nel sotterraneo, mentre tu, Indy e Mihail siete trascinati fuori e scaraventati in un'auto.

E ben presto vi trovate sul lago Snagov, in una piccola motobarca.

– Non fate scherzi – avverte uno dei rapitori. – Il capo ha dei progetti per voi.

Basterebbe una spinta, per far piombare in acqua i tre ceffi. Ma forse Akermann ha già messo le mani sulla coppa: forse sarebbe meglio incontrarlo, prima di prendere un'iniziativa.

Se decidi di spingere in acqua i tre banditi, passa a pagina 83.

Se preferisci lasciare che i banditi vi conducano da Akermann, prosegui a pagina 95.

– Adesso, ragazzo! – grida Indy.

Di scatto, ti tuffi sulle gambe dell'uomo proprio mentre il fucile fa fuoco. Il proiettile manca il bersaglio, ma infrange il vetro del finestrino accanto alla cabina: la depressurizzazione è immediata. Scuotendo l'intera fusoliera, l'aria fuoriesce violentemente, trascinando l'uomo fuori dal finestrino.

Fischia un vento rabbioso, e anche tu ti senti tirare verso il finestrino aperto: nel frastuono, riesci a percepire la voce di Indy.

– Afferrati a qualcosa di solido, ragazzo! – urla. – La pressione tornerà normale non appena l'aereo si abbasserà!

Ti aggrappi a un sedile, reggendoti con tutte le tue forze.

E poi improvvisamente l'aereo si getta in picchiata!

Prosegui a pagina 50.

64

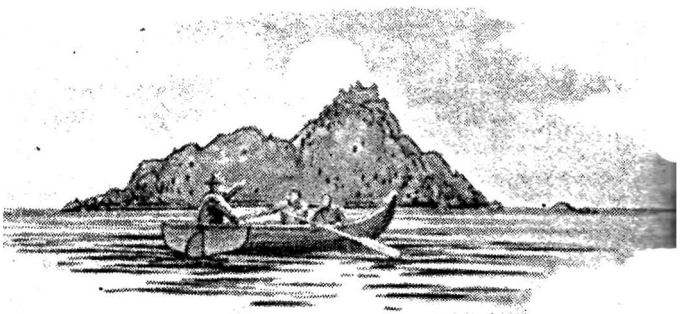
Remando a turno, avanzate lentamente sulle tranquille acque del lago. La faccenda va per le lunghe, e quando approdate sull'isola il sole è ormai tramontato. Il monastero è appollaiato in cima a una montagna, e appare illuminato, ma la spiaggia è stranamente silenziosa.

– C'è qualcosa che non va – mormora Indy mentre vi avvicinate al massiccio edificio. – Mi aspettavo che la Confraternita di Dracula tenesse qualcuno di guardia, per allontanare gli eventuali intrusi. E invece non c'è anima viva...

In quel momento Indy inciampa su qualcosa, e quasi perde l'equilibrio. – Cosa diavolo era? – esclama. Ti chini a guardare: lungo disteso ai piedi di Indy c'è il corpo di un monaco! E accanto al cadavere si vede l'imbocco di un cunicolo scavato nel muro esterno del monastero.

– Probabilmente stava sorvegliando questo ingresso – esclami. – Chissà dove conduce?

– Penso di saperlo – dice Indy. – Andiamo!



Prosegui a pagina 78.

Vi sentite decisamente intirizziti dopo quella lunga scarpinata tra le montagne, e accettate volentieri l'invito degli zingari. Poco dopo vi trovate raccolti intorno al fuoco, a chiacchierare con i vostri nuovi amici.

A un certo punto ti accorgi che una giovane zingara continua a guardare Indy e gli sorride. Anche Indy l'ha notata: le ricambia il sorriso, aggiungendo per buona misura una strizzatina d'occhio.

Disgrazia vuole che non siate solo tu e la ragazza a notare quel suo cenno ammiccante: a un tratto uno zingaro grande e grosso come un orso si avventa su Indy.

– Ti piace Maria? – ruggisce, mentre con la sua zampa enorme agguanta Indy per il colletto e lo solleva da terra. – Bene, lei è *mia*... e io faccio a pezzi gli uomini che la guardano! Vuoi un duello?

– Ho qualche scelta? – fa Indy, deglutendo.

Passa a pagina 6.

66

Improvvisamente Indy ti porge il manico del suo staffile: – Tienilo forte, mi raccomando, come se ne andasse della tua vita – dice – anche perché ne va della *mia*!

Fa scendere lo staffile giú dalla bocca del cunicolo, e si cala nella cella. E mentre le pareti continuano a tremare e oscillare pericolosamente, Indy corre verso il sarcofago e si carica sulle spalle il fragile, vecchio Akermann. Stringi il manico dello staffile con tutte le tue forze, aiutato da Mihail, e Indy si arrampica di nuovo nel cunicolo. Correte precipitosamente verso l'uscita, con Akermann sempre sulle spalle di Indy.

Appena in tempo! l'intero monastero si sgretola davanti ai vostri occhi sgomenti.

– Era una trappola! – mormora Indy. – Un congegno collegato al coperchio del sarcofago: chiunque lo toccasse, faceva crollare l'intero edificio. Il principe Dracula voleva essere sicuro che nessuno gli rubasse la Coppa di Djemsheed!

– Ha sbagliato – dice solennemente il vecchio Akermann, togliendo di tasca il prezioso oggetto. – Ce l'ho io. Ma lei mi ha salvato la vita, Indiana Jones. E perciò la Coppa di Djemsheed è sua!

Fine

– Mi sembra di esserci già stato, qui – mormora Mihail. – Il posto ha qualcosa di familiare. Se solo potessi ricordare quando...

Non riesce a finire la frase, perché un ometto robusto gli piomba improvvisamente sulla schiena, e lo getta a terra. I due si rotolano nella neve, avvinghiati in una lotta frenetica.

Estrai la pistola che tenevi infilata nella cintola, e la punti sull'ometto. Fai scattare il cane, e lui alza gli occhi su di te, spaventatissimo. I suoi grandi occhi neri brillano al chiarore della luna, e ti accorgi che ha il volto completamente rivestito da ciuffi di ispidi peli bruni. Non puoi credere ai tuoi occhi: è un lupo mannaro!

Se decidi di sparare alla strana creatura, volta a pagina 94.

Se preferisci aspettare e vedere quel che succederà, passa a pagina 43.

68

Tu, Indy e Mihail vi precipitate fuori dal ristorante proprio nell'attimo in cui l'automobile coi tre uomini sta schizzando via. Fermate un taxi di passaggio e vi tuffate dentro.

– Segua quella macchina! – grida Indy, e il taxi parte come un razzo, schiacciandovi sugli schienali. Indy si rivolge a Mihail: – In che pasticcio ci stiamo cacciando? – chiede.

– Ecco, le cose stanno cosí – comincia Mihail. – Un gruppo di miei connazionali ha scoperto che ho intenzione di distruggere il mio antenato: si fanno chiamare gli Amici di Dracula, e sono fanatici del culto dei vampiri. Sono disposti a tutto, pur di impedirmi di far del male a Vlad Dracula. Come se non bastasse, sono convinto che intendano sacrificarmi a Dracula, per qualche loro bizzarro rituale. Sei soddisfatto?

Poco dopo il taxi si ferma davanti al National Museum, e di sfuggita intravedi i tre tipi che infilano il portone d'ingresso.

– Cosa diavolo cercano, lí dentro? – ti domandi, a mezza voce.

– C'è un solo modo per scoprirlo, ragazzo – dice Indy, aprendo lo sportello del taxi. – Entriamo anche noi!

Torna a pagina 58.

I gorilla di Akermann sono spaventatissimi, e arretrano verso l'uscita. – Lo sapevo che questa faccenda di Dracula non sarebbe andata liscia – dice uno. – Squagliamocela!

Scappano via, lasciando voi tre da soli, con il corpo di Akermann.

Prendi dalle sue mani la coppa. Sulla base del gambo è incisa un'iscrizione:

UNA VITA VA SACRIFICATA
PER CONQUISTARE
LA VITA ETERNA

Un fremito strano ti pervade. È solo l'eccitazione... oppure ti hanno appena dato il dono piú prezioso: la vita eterna?

Mentre lasciate il monastero, portandovi via la coppa, continui a rimuginare sulla strana iscrizione: chiedi a Indy che cosa ne pensa.

– Bene, ragazzo, *potrebbe* anche essere vero – dice lui con un sorriso – ma dovrai aspettare molto, *moooolto* tempo per scoprirlo!

Fine

70

– Aspettate! – gridi, spaventatissimo. – Non siamo dei diavoli! Siamo solo venuti a cercare Dracula, e noi...

Le parole ti muoiono in gola, quando vedi la faccia dello zingaro diventare paonazza di rabbia.

– Dracula?! – ringhia furiosamente. – Dracula? Stirpe di Satana! Voi tre dovete essere distrutti, immediatamente!

Fa un cenno agli altri zingari, che costringono Indy in ginocchio, tenendolo fermo.

– Grazie, ragazzo – mormora Indy mentre il capo degli zingari libra il suo pugnale. Sta per colpirlo, quando Mihail si mette a gridare in uno strano dialetto rumeno. Gli zingari lo fissano inorriditi, si fanno il segno della croce e se la danno a gambe, come se avessero alle calcagna il diavolo in persona.

Rimasti soli, vi precipitate all'accampamento abbandonato, balzate sui cavalli degli zingari e galoppate via. Correte ventre a terra per qualche chilometro, poi Indy si accosta a Mihail e gli chiede che cosa mai può aver detto agli zingari per spaventarli tanto.

– Ho detto loro che ero il figlio di Dracula – spiega Mihail. – E che mio padre li avrebbe inseguiti e fatti a pezzi, se si azzardavano a fare del male ai miei amici!

Prosegui a pagina 23.

Indy si rivolge a Mihail: – Ma cosa diavolo sta succedendo? Hai qualche idea?

– Ecco... – risponde Mihail, imbarazzato – effettivamente ce l'ho, un'idea. Quest'uomo e i suoi amici sono membri della Lega Rumena Antivampiri. Loro credono che io, come il mio antenato Vlad Dracula, sia un vampiro. Mi hanno già inseguito e perseguitato per l'intero globo, e non avranno pace finché non sarò morto. Come puoi ben capire, Jones, devo assolutamente tornare in Romania, per due ragioni: primo, devo cercare e distruggere il mio antenato immortale, e, secondo, devo riabilitare il nome della mia famiglia. La mia vita dipende da questo, e ho disperatamente bisogno del tuo aiuto! Se riesco a localizzare la tomba di Dracula, sono certo che la Coppa di Djemsheed sarà nei paraggi. Aiutami, Jones, e la coppa sarà tua!

Indy non dice nulla. L'osservi: sei sicuro che sta pensando alla coppa, e a come sarebbe bello arricchire la collezione del National Museum con quel fantastico cimelio.

Poi sorride: – Okay, Mihail, quella faccenda dei vampiri non mi attira molto, ma ho una gran voglia di dare un'occhiata alla Coppa di Djemsheed. Allora, dove proponi di andare?

– In Romania – risponde Mihail. – La terra dei Dracula!

Continua a pagina 82.

72

Gli scagnozzi di Akermann vi trascinano a forza dentro il monastero, facendovi scendere in un labirinto di corridoi fino a una grande stanza sotterranea con le pareti di pietra, dove venite incatenati.

La stanza è completamente spoglia, a parte un sarcofago chiuso, nel centro. Sopra il coperchio, fiammeggiante come un faro nella notte, c'è un calice d'oro: la Coppa di Djemsheed!

Akermann entra zoppicando nella stanza, con un sorriso di trionfo. – Come vedete – dice – non l'ho ancora toccata. Aspettavo il vostro arrivo, perché foste testimoni del mio momento di gloria. E ora che siete qui...

Mentre Akermann si dirige lentamente verso la coppa, tu noti una scanalatura quasi impercettibile sul pavimento, tutt'intorno al sarcofago. Che sia una botola? È possibile che si spalanchi, se qualcuno va a disturbare la coppa?

Se decidi di avvertire Akermann, prosegui a pagina 90.

Se preferisci vedere quel che succederà, quando Akermann prenderà la coppa, passa a pagina 106.

In quel momento un vecchio Lupan si stacca dal gruppo e vi si avvicina. Si rivolge a Mihail e per qualche momento rimane a parlare con lui, poi sorride e gli stringe la mano.

– L'anziano del villaggio si ricorda ancora di me – spiega Mihail. – Possiamo stare tranquilli. E adesso andiamo: ci ha invitati a cenare con lui.

Seguite il vecchio e gli altri nella capanna piú grande. Vi fanno accomodare a una grande tavola e vi servono un delizioso spezzatino di maiale, che loro chiamano *tocana*.

Dopo cena, vi invitano a pernottare nel villaggio: è troppo tardi, dicono, per riprendere il cammino, e la montagna può essere insidiosa, di notte. Accettate volentieri, anche perché siete molto stanchi.

La mattina dopo il vecchio vi offre una guida per accompagnarvi a fondo valle, dicendo che il passaggio è difficile da trovare, senza aiuto: avverte però che se per caso qualche contadino superstizioso vi sorprendesse in compagnia di Lupan, potreste avere dei guai.

Se decidi di accettare l'offerta, passa a pagina 14.

Se ritieni di poter trovare il passaggio anche senza assistenza, prosegui a pagina 89.

74

Man mano che i tuoi occhi si adattano all'oscurità, distingui centinaia e centinaia di occhietti fiammeggianti, fissi su di te. Le pareti della torre sono letteralmente foderate di enormi pipistrelli-vampiro! Svolazzano qua e là nervosamente, incerti su che cosa fare di voi.

Dietro di loro, in un angolo della stanza, noti una piccola porta.

– Per di là! – bisbiglia Indy, avviandosi in quella direzione. – Camminate in assoluto silenzio, mi raccomando! Tenete presente che nessuno vi ha invitati, qui.

Avanzando in punta di piedi, riuscite a raggiungere la porta e infilate una stretta scaletta dai gradini consunti, che conduce nel cuore del castello.

– Sentite quest'odore? – dice Indy, a un certo punto. – È terra umida. Probabilmente ci troviamo già nei sotterranei.

E mentre continuate a scendere, il tuo naso percepisce un nuovo odore: aglio! L'odore si fa sempre piú intenso, e quando arrivate in fondo alla scala, è quasi insopportabile: sembra provenire da dietro una massiccia porta di legno, ai piedi della scala. Sotto la porta trapela una lama di luce.

– Calma e sangue freddo, ragazzi! – dice Indy, con la mano sulla maniglia. – Pronti a entrare!

Continua a pagina 54.

I tre mercenari vi legano le mani dietro la schiena e vi costringono a inerpicarvi sul ripido pendio della montagna. Raggiunta la vetta, potete avvistare in lontananza i ruderi di un antico castello.

– Castel Dracula – annuncia uno dei tre. – Gli Amici di Dracula abitano là dentro. Saranno molto, molto contenti di vedervi!

Proseguite la marcia, e infine arrivate davanti all'enorme portone del castello. Il mercenario bussa. Dopo un momento il portone si socchiude e ne spunta la testa di un uomo col cappuccio nero.

– Sí? – dice in tono impaziente. – Che cosa volete? Abbiamo molto da fare, capite, e...

Quando si accorge di Mihail, l'uomo incappucciato s'interrompe.

Poi sorride: – Oh! – esclama, con un tono di voce completamente diverso. – Ma prego, prego, entrate!

V'introduce in un vasto salone, dove una ventina di uomini in tunica e cappuccio nero sono inginocchiati davanti a un altare d'oro. Appeso sopra l'altare c'è l'antico ritratto di un uomo bruno, con mantello nero e corona tempestata di gemme.

– Il principe Vlad Dracula! – esclama Mihail.

Prosegui a pagina 103.

76

I tre malviventi si allontanano sempre piú dalla città, addentrandosi in piena campagna; alla fine imboccano un lungo viale alberato e si fermano davanti a un'enorme villa.

Vi fanno uscire dall'auto e vi trascinano dentro casa, conducendovi poi in uno studio rivestito di pannelli di quercia: è lí ad attendervi un vecchio mingherlino e curvo, appoggiato a un bastone.

– Sono Arbor Akermann – gracchia – e come potete vedere non sono piú giovane come una volta. Ho passato molti anni a cercare il segreto dell'eterna giovinezza... con scarso successo.

Punta il bastone su Mihail: – Lei era a un passo dalla Coppa di Djemsheed. I miei uomini hanno seguito ogni sua mossa: ma poi ha smesso le sue ricerche per chiedere aiuto a Jones.

Fa una breve pausa.

– Ho bisogno di quella coppa – continua Akermann con voce roca. – Senza i suoi prodigiosi effetti non potrò piú vivere a lungo. Aiutatemi a trovarla! Devo assolutamente averla!

– Mi dispiace, Akermann – interviene Indy – ma le toccherà vivere e morire come tutti! Quando *noi* troveremo la coppa, la porteremo dritta dritta al National Museum!

– Benissimo – ribatte Akermann. – Se lei sceglie di non aiutarmi, farò in modo che non possiate mai piú intralciare le mie ricerche. Guardie! – strilla. Tre scagnozzi appaiono sulla soglia. – Portateli via!

Prosegui a pagina 102.

– Voi tre non siete i primi, oggi, venuti a chiedermi informazioni sul principe Dracula e il suo monastero – dice l'uomo alto, mentre vi dirigete verso il lago Snagov. – C'è stato un altro, stamattina: uno che si chiamava Akermann.

– Che cosa gli ha detto? – chiede ansiosamente Indy.

– Niente di speciale. Solo l'ubicazione del monastero – risponde l'uomo. – Probabilmente lo ritroveremo laggiú.

La notizia non manca di preoccuparti: a questo punto arrivare alla coppa sarà senz'altro piú difficile. Decidete comunque che valga la pena di tentare.

Ben presto vi trovate su una piccola barca a motore che sfreccia sulle tranquille acque del lago. In lontananza distingui il profilo del monastero, che si staglia massiccio nella tarda luce pomeridiana.

L'isola sembra deserta: sulla riva non c'è traccia di altre barche. L'uomo alto vi guida fino al monastero, si avvicina al portone, lo apre... e un gruppo di monaci con la tonaca rossa, armati di lance, si avventa su di voi!

Prosegui a pagina 92.

78

Senza perder tempo, v'infilate nel cunicolo, e man mano che avanzate vi pare di avvertire in lontananza un coro di voci salmodianti. Seguendo il suono, raggiungete una biforcazione: uno dei due rami sembra spingersi in basso, nelle viscere della terra, mentre l'altro procede dritto.

– Andiamo avanti – decide Indy. – È da quella parte che provengono le voci.

Affrettate il passo e mentre la litania si fa sempre piú forte e vicina, s'intravede un debole chiarore in fondo al cunicolo: siete quasi arrivati, quando una grata di ferro vi impedisce di proseguire. Sbirciando attraverso l'inferriata, vedi che il cunicolo sbocca in una grande stanza, gremita di monaci. Sono almeno un centinaio e sono inginocchiati davanti a un ritratto di Vlad Dracula, salmodiando il suo nome. Improvvisamente suona una campanella d'allarme e la litania s'interrompe.

– Qualcuno è entrato nella camera funebre! – grida uno dei monaci. – Fermateli!

E mentre si volta, vedi la sua faccia: è l'uomo della libreria!

– Camera funebre? – chiedi a Indy. – Che cosa sarebbe?

– Penso di saperlo, ragazzo – mormora Indy. – Su, andiamo. Abbiamo ancora un po' di strada da fare!

Continua a pagina 86.

L'idea di Indy sembra buona, e tutti e tre schizzate verso la grande roccia, con le pallottole che vi fischiano sopra la testa. Con un balzo, ti getti su una breve sporgenza... e atterri dritto dritto nel nido di un gigantesco, inferocito avvoltoio!

L'uccello ti si avventa addosso, gli artigli protesi: devi per forza batterti. Cercare di scappare sarebbe un sicuro suicidio.

– Stai lontano dal becco! – grida Indy, mentre le pallottole continuano a fioccare. – Cerca di afferrarlo per il collo, e stringi forte!

Per un bel pezzo siete impegnati tutti e tre in una mischia furibonda col feroce avvoltoio. State quasi per metterlo fuori combattimento, quando vi accorgete che la sparatoria è finita.

– Hmmm – borbotta Indy. – La cosa mi sembra un po' strana! C'è qualcosa che non va.

Sbirci oltre la roccia e vedi i tre rumeni distesi a terra, immobili, ai piedi del castello. Cautamente percorrete l'ultimo tratto di montagna, per controllare la situazione.

Indy esamina i cadaveri: – Qualcuno li ha uccisi – mormora.

– Qualcuno – aggiunge Mihail, con un brivido – o *qualcosa*!

Prosegui a pagina 44.

Non appena vedono Mihail, gli Amici di Dracula si bloccano. Poi cadono in ginocchio.

– Sia lode a Dracula! – cominciano a salmodiare. – Egli è tornato tra noi!

Sbalordito, Indy fissa il suo amico rumeno.

– Lo sai, Mihail – dice – adesso che hai quella corona e quel mantello, be', devo proprio ammettere... sí... c'è davvero una somiglianza di famiglia!

Tu e Indy vi avviate verso la porta, ma Mihail non accenna a seguirvi.

– Vieni, Mihail – dice Indy. – Abbiamo la coppa, andiamo via!

Mihail sorride, con lo sguardo perduto nel vuoto.

– Andate pure – dice – e portate la coppa con voi. Penso che resterò qui, a fare conoscenza con queste persone!

Tu e Indy lasciate il castello, consapevoli ormai che l'ultimo dei Dracula ha trovato una nuova dimora!

Fine

– A proposito di quel castello – ti rivolgi a Sasha, mentre i rapitori si dileguano tra le montagne – potrebbe guidarci fin là?

– Diamine, ma certo – dice Sasha con voce melliflua. – Seguitemi. I miei uomini sono qua fuori.

Esci dal vagone, e la luce ti ferisce gli occhi. I compagni di Sasha sono una ventina di uomini piuttosto male in arnese: indossano abiti sbrindellati e hanno il viso segnato dalle cicatrici di molte battaglie.

– Aspettate qua – dice Sasha. – Devo parlare ai miei uomini, prima di partire. Alcuni sono superstiziosi, e devo convincerli che non c'è pericolo ad andare al castello.

Si dirige verso i suoi uomini, e quelli fan gruppo intorno a lui. Parlottano per un po', e non riesci a sentire quel che si dicono: ma quando Sasha ha finito, i banditi si voltano a guardarvi, con un sorriso di cupidigia.

– Ho la vaga sensazione che Sasha abbia intuito il nostro piccolo segreto, e abbia promesso ai suoi uomini una parte del bottino – bisbiglia Indy. – Non mi piace molto, la faccenda, ma a questo punto immagino che non abbiamo scelta. Andiamo!

Vai a pagina 35.

82

Dopo una breve sosta per prendere i passaporti, tu Indy e Mihail correte all'aeroporto e v'imbarcate sul primo volo diretto in Romania. Mentre ti allacci la cintura, noti che voi tre siete gli unici passeggeri a bordo.

Quando vi trovate ormai sul cielo di Romania, una hostess che indossa una fluente gonna nera esce dalla cabina e si dirige verso i vostri sedili. Nelle sue pallide mani regge un vassoio con tre calici di vino rosso scuro.

– Con gli omaggi della Romanair, signori – dice, con le rosse labbra incurvate in un sorriso. – Prego, bevete.

Ma mentre porge a Indy uno dei calici, tu noti l'anello che porta al dito. Sbagli, o l'anello è a forma di bara?

Continua a pagina 47.

Accerchiati dai gorilla di Akermann, vi scambiate una rapida occhiata: di nascosto alzi una mano, indicando silenziosamente il numero cinque. Indy e Mihail fanno un cenno d'intesa. Cominciate un silenzioso conto alla rovescia.

Cinque... quattro... tre... due... uno!

Tutti e tre insieme balzate addosso ai banditi, e quelli, colti di sorpresa, piombano urlando nelle fredde acque del lago Snagov.

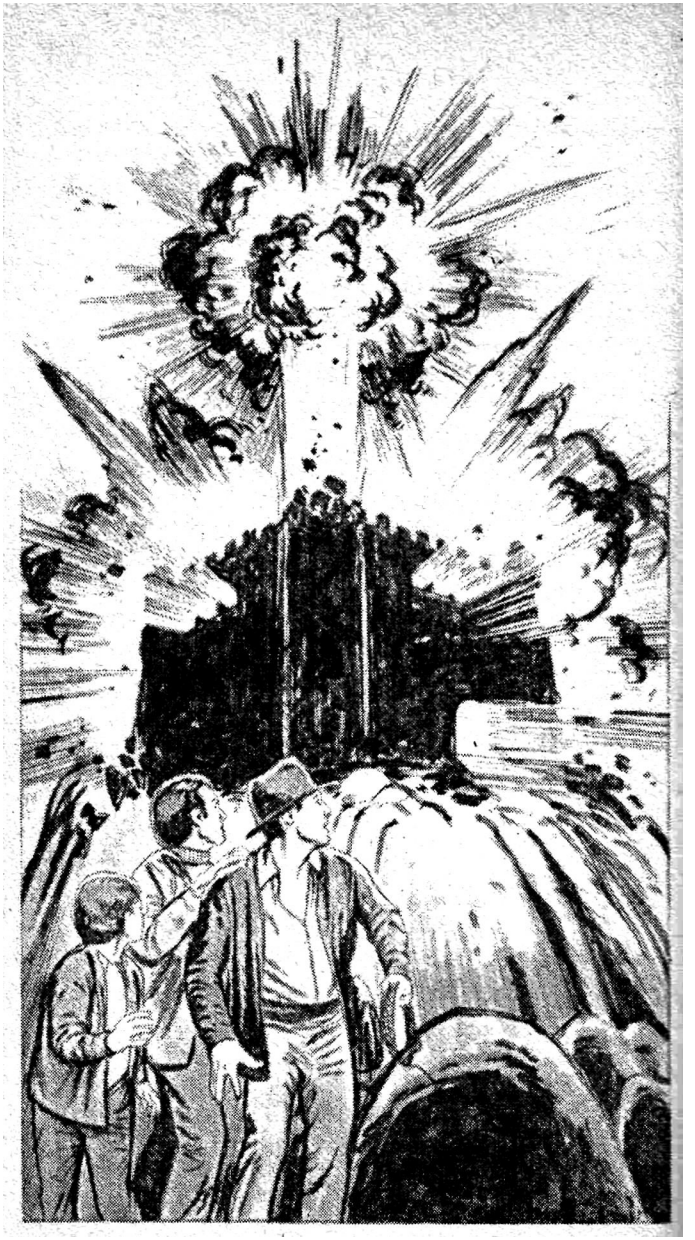
Indy si precipita a poppa, e trova il filo dell'acceleratore: il motore ruggisce e la barca schizza veloce in direzione del monastero, lasciando lontani i tre malviventi.

In breve tempo approdate e v'incamminate verso il monastero. L'isola è avvolta da un lugubre silenzio.

– Akermann è già qui, sicuramente – osserva Indy. – L'unico problema è: avrà trovato la coppa? Dobbiamo assolutamente individuare un ingresso al monastero. Separiamoci: il primo che trova il modo di entrare cacci un urlo, e gli altri lo raggiungeranno di corsa.

Vi sparpagliate in tre direzioni diverse. Mentre sei indaffarato a perlustrare un fitto cespuglio a ridosso del muro, senti gridare una voce familiare: è Mihail! Ti precipiti in direzione delle grida, e incroci Indy, accorso anche lui, proprio davanti al monastero: avete appena il tempo di vedere il massiccio portone che si chiude con un tonfo.

Prosegui a pagina 98.



Ti soffermi a contemplare il ritratto, quando all'improvviso una ventata bruciante ti colpisce alle spalle, spingendoti oltre la soglia del castello. E nell'istante in cui ti trovi fuori, il portone si chiude.

Arretri a osservare meglio l'antico edificio, e vedi una gigantesca palla di fuoco esplodere dalla cima della torre. In un fragore assordante, l'intero castello si sgretola e crolla su se stesso.

Un attimo dopo, tutto quel che rimane di Castel Dracula è un ammasso di macerie fumanti.

– Accipicchia! – esclama Indy. – Quando questi Amici di Dracula decidono di organizzare una festa, non scherzano mica!

– Che ne è della coppa? – domandi.

– Probabilmente non è mai esistita – dice Indy. – E quand'anche fosse stata nel castello, non la troveremo piú. Andiamo, ragazzo. Torniamo a casa.

Mentre vi lasciate alle spalle i resti di Castel Dracula, continui a pensare allo sconosciuto che vi ha liberati. Rabbrividisci. Non potrai mai avere la certezza che si trattasse di Dracula in persona, ma una cosa è sicura: ti ricorderai di lui per il resto della vita!

Fine

86

Tornate rapidamente sui vostri passi, raggiungendo la biforcazione trovata in precedenza.

– Il cunicolo che abbiamo appena fatto deve far parte di un sistema di ventilazione – spiega Indy. – Se prendiamo quest'altro – dice, indicando il tunnel che scende verso il basso – dovremmo finire in uno dei livelli inferiori, probabilmente quella camera funebre di cui i monaci sembravano tanto preoccuparsi!

V'infilate nel secondo cunicolo e ben presto ne raggiungete il fondo: Indy aveva visto giusto! Sotto di voi si apre un'antica cella funeraria. E accanto a un sarcofago di pietra, ci sono Arbor Akermann e i suoi scagnozzi, intenti a sollevare il coperchio!

In quel momento si spalanca una porta e ne irrompono i monaci. – Non toccate quel sarcofago! – urla uno di loro. Ma è troppo tardi. Nascosti all'imbocco del cunicolo, vedete il coperchio che lentamente scivola dal sarcofago, rivelando lo scheletro di Vlad Dracula: in mano stringe la Coppa di Djemsheed.

Proprio mentre Akermann si protende ad afferrare la coppa d'oro, le pareti della cella cominciano a vibrare, e dal soffitto cadono grosse pietre. I monaci e gli uomini di Akermann scappano rapidamente, in preda a un mortale terrore, lasciando il vecchio Akermann da solo. Ti rendi conto che il vecchio non riuscirà mai a salvarsi, se qualcuno non l'aiuta. È completamente indifeso.

Prosegui a pagina 66.

Ben presto la stanza si affolla di banditi, che si gettano freneticamente a riempire i loro sacchi di gemme e oggetti preziosi. Non fanno neppure caso a Indy, che lentamente si avvicina al tavolo d'oro. Con gesto furtivo, Indy afferra la coppa e la nasconde sotto il giubbotto.

– L'ho presa – ti bisbiglia. – E adesso cerchiamo di uscire di q....

– Un momento, per favore – l'interrompe Sasha, afferrandolo per un braccio. La coppa scivola fuori e rotola sul pavimento.

– Che cos'è questa roba? – chiede Sasha, chinandosi a raccogliere quell'oggetto dal valore inestimabile. – Devo dedurre che c'è un *ladro* tra noi?

Gli altri banditi interrompono il loro saccheggio e vi guardano inferociti. Trattieni il fiato, in attesa di quel che avverrà.

– Ma è una bazzecola da quattro soldi, questa! – ridacchia Sasha, rompendo quel silenzio carico di tensione. – Se è solo questo che vuoi, Indiana Jones, tienitelo pure! E adesso fuori dai piedi!

Non ve lo fate dire due volte. Tutti e tre schizzate via dal castello, e tornate verso la civiltà, sapendo di aver conquistato il tesoro piú prezioso.

Fine

88

Strisciate faticosamente lungo il cunicolo che serpeggia tortuoso nelle viscere della montagna, facendovi strada tra antiche ragnatele che vi si appiccicano al viso e alle mani. Ben presto il tunnel sbocca in una piccola stanza vuota. In fondo c'è una scaletta che presumibilmente conduce al monastero. In mezzo alla stanza c'è un grande sarcofago di pietra, coperto da un fitto strato di polvere.

– Penso che ci siamo, ragazzo! – esclama Indy. Spazza via la polvere dal sarcofago, rivelando una elaborata lettera D, scolpita sul coperchio. La tomba di Dracula! Mentre aiuti Indy a spostare il pesante coperchio, riesci a malapena a contenere la tua eccitazione.

Una nuvola di polvere vecchia di secoli si solleva dal sarcofago, e per un attimo ti acceca. Quando si dirada, vedi lo scheletro di Vlad Dracula, con le dita avvinghiate intorno alla Coppa di Djemsheed!

Indy allunga la mano per prendere la coppa: in quel momento se ne arriva zoppicando Arbor Akermann.

– Mi dia quella coppa – ordina. – Subito!

– Neanche per sogno! – ribatte Indy in tono di sfida.

– Ah sí? – dice Akermann, indicando la scala dove in quel momento compare Mihail. – Chissà se anche lui ha tanta voglia di sognare!

Uno degli scagnozzi di Akermann sta puntando una pistola sulla testa di Mihail.

Prosegui a pagina 101.

Indy ringrazia il vecchio Lupan per la sua gentile offerta, ma dichiara che potete scendere a valle da soli. Il vecchio vi ragguaglia sull'itinerario da seguire e, dopo averlo cordialmente ringraziato per la sua ospitalità, tutti e tre lasciate il villaggio e riprendete la marcia sulla neve.

Camminate tutta la giornata e finalmente, quando il sole tramonta, vi trovate ai piedi delle montagne: davanti a voi si distende una pianura verde e rigogliosa, orlata di fitti boschi. In una valletta al limite di un bosco è allestito un campo di zingari, e li vedete raccolti intorno a un grande fuoco.

Quando si accorgono della vostra presenza, vi guardano sorridendo.

– Non abbiate paura, compagni vagabondi – dice uno di loro, invitandovi a raggiungerli. – L'aria della sera è fredda: venite qui a scaldarvi accanto al fuoco, siete i benvenuti.

Prosegui a pagina 65.

90

– Aspetti! – esclami impulsivamente. – Non tocchi quella coppa! È una trappola!

– Andiamo, andiamo – ribatte tranquillo Akermann. – Non pensi che sia un po' tardi, per gli scherzi?

– Dico sul serio! – insisti. – Provi un po' a guardare in terra: ha i piedi sopra una botola.

Akermann ti lancia una breve occhiata e scoppia a ridere. Poi si protende ad afferrare la coppa. Non appena ce l'ha in mano, però, il pavimento comincia a vibrargli sotto i piedi, e il sarcofago oscilla di qua e di là.

Un attimo dopo il pavimento si apre e il sarcofago precipita giú, trascinandosi dietro Akermann e la coppa. Passano lunghi momenti, mentre voi tre e gli uomini di Akermann aspettate l'impatto: ma non udite niente.

– Senza fondo – mormori con solennità. Poi si avverte un debole tonfo.

– Quasi, senza fondo – precisa Indy.

Ormai privi del loro capo, gli uomini di Akermann preferiscono slegarvi, e in fretta lasciano il monastero. Rimasti soli, tu, Indy e Mihail vi affacciate a guardare dall'orlo del pozzo.

– Bene – commenti, avviandoti verso la porta – e cosí la Coppa di Djemsheed se n'è andata per sempre!

– Neanche per idea, ragazzo! – dice Indy con un sorriso. – Cerchiamo una corda lunga, molto lunga... intendo calarmi giú!

Ricambi il suo sorriso, convinto che fra non molto la Coppa di Djemsheed sarà vostra!

Fine

Si accende una discussione: gli Amici di Dracula e gli altri mercenari si raccolgono intorno ai due, lasciandovi momentaneamente incustoditi. Indy striscia alle tue spalle e si mette ginocchioni; a forza di denti riesce ad allentare le corde che ti stringono i polsi, e in un attimo sei libero. Sleghi frettolosamente Indy e Mihail; poi Indy addita una botola che s'intravede presso l'altare d'oro.

– È la nostra unica possibilità di trovare la coppa – bisbiglia. – E scommetto che è proprio là sotto. Andiamo!

Strisciate silenziosamente verso l'altare. Intanto i mercenari puntano i fucili contro gli Amici di Dracula: – Finiamola di discutere – dice uno. – L'affare è saltato. Troveremo qualcun altro che ce li compra... non siete mica gli unici adoratori di vampiri al mondo!

– Non li avrete tanto facilmente! – sbraita rabbioso il tesoriere. Fa un cenno ai suoi compagni, e gli Amici di Dracula si avventano su di loro come un'orda di topi affamati. Tra urla di dolore e di paura, i mercenari scompaiono sotto un mare di cappucci neri.

– Spero che tu sappia quel che fai – mormori atterrito, mentre Indy apre la botola e ti fa segno di calarti giú.

– Lo spero anch'io, ragazzo – risponde. – Lo spero proprio.

Continua a pagina 41.

– Alle tombe! – grida l'uomo alto, con un sorriso diabolico. Obbedienti, i monaci vi trascinano dentro e vi conducono nelle cantine del monastero. Entrate in una lugubre stanza: in mezzo c'è un enorme sarcofago di pietra, e sul coperchio è scolpita una grande lettera D. Incatenati alle pareti, tutt'intorno al sarcofago, penzolano centinaia di scheletri. E tra loro vedi Arbor Akermann e i suoi tre gorilla!

I monaci vi agguantano, e in breve anche tu, Indy e Mihail vi trovate appesi a robuste catene.

– Siamo la Confraternita di Dracula! – dice l'uomo alto. – La nostra missione è di impedire che la tomba di Dracula e la Coppa di Djemsheed che vi è contenuta siano violate da mani mortali. Gli scheletri che vedete qui intorno appartenevano a uomini pazzi come voi, venuti alla ricerca della coppa. Li conoscerete. Ben presto dividerete il loro destino!

Fine

– Fa' pure quel che vuoi – risponde l'uomo in tono di sfida – non ti dirò niente!

– Ho sentito parlare della Confraternita di Draçula – interviene Mihail con aria cupa. – Si dice che seguano i vecchi sistemi del mio antenato. Dobbiamo fare molta attenzione, Indy, quando arriviamo al monastero. Andiamoci subito – aggiunge, trascinando via Indy. – Il lago è a quattro passi.

Con riluttanza Indy lascia andare il vostro aggressore, e segue Mihail. Ben presto vi trovate sulla riva del lago Snagov.

Indy si rivolge a un pescatore, chiedendogli se può noleggiarvi una barca; l'uomo vi mostra una vecchia barca a remi, piuttosto malconcia: – Eccola qua – dice. – Non è una bellezza?

E mentre salite a bordo, aggiunge: – C'è una festa, laggiú?

– Che intende dire? – domanda Mihail.

– Be' – risponde l'uomo – è già la seconda volta oggi che affitto una barca a dei turisti americani!

Indy sussulta: – Oh! – esclama. – Penso proprio di sapere chi siano quegli altri americani!

Prosegui a pagina 64.

– Ragazzo, no! – grida Indy.

Ma è troppo tardi. Il colpo è già partito, con un fragore assordante, e manca il lupo mannaro di almeno un chilometro.

E mentre la creatura se la dà a gambe, il rumore dello sparo echeggia tra le montagne: ma ben presto è sostituito da un altro suono, un sordo brontolio, che a ogni istante si fa sempre piú cupo e profondo.

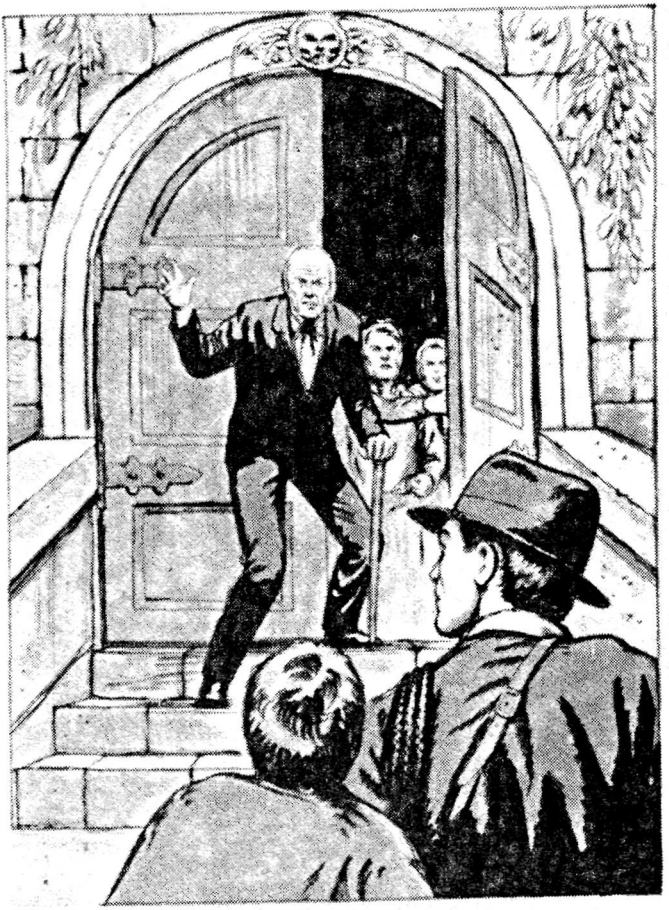
– Cos'hai fatto, ragazzo! – geme Indy.

Alzi gli occhi, e vedi un'enorme ondata di neve che dalla cima della montagna sta per abbattersi su di voi.

Con il tuo sparo hai provocato una valanga... e hai concluso la tua avventura!

Fine

Approdati sull'isola, i gorilla di Akermann vi trascinano fino al monastero: davanti all'enorme portone in legno, è in attesa un gruppo di uomini, capeggiati da Arbor Akermann in persona. Il vecchio vi viene incontro zoppicando: – Meravigliosa serata, vero? – dice.



96

– Lo *era* – ribatte Indy – finché non ho incontrato lei e i suoi amici.

– Bando alle amarezze, Jones – replica Akermann. – Voi tre avete fatto un ottimo lavoro conducendomi fin qui: non ho dovuto far altro che telefonare all'aeroporto e farmi dire dove eravate diretti. Quando mi hanno informato che andavate a Bucarest, ho capito che la preziosa coppa non era lontana. Ho ordinato ai miei uomini di fare irruzione negli archivi della biblioteca, per dare un'occhiata al fascicolo di Dracula, e ho scoperto ogni cosa sul monastero... per non parlare del suo meraviglioso contenuto! E ora la coppa è mia!

Poi, rivolgendosi ai suoi uomini, Akermann aggiunge: – Portateli dentro. Siamo pronti a cominciare.

Prosegui a pagina 72.

Accendi il fiammifero, e la stanza sembra esplodere di luce. Poi li vedi... migliaia di enormi pipistrelli-vampiro, che foderano letteralmente pareti e soffitto della torre!

La fiammella disturba i loro occhi delicati, e i pipistrelli cominciano a battere le ali, squittendo inferociti.

Lasci cadere il fiammifero un attimo prima che i pipistrelli si gettino in massa su di te. Ti graffiano con le loro unghie affilate, ti mordono dappertutto, e mentre ti dibatti pazzamente cercando di difenderti, senti le grida torturate di Indy e Mihail: e allora capisci che non c'è piú speranza.

Nel loro violento attacco, i pipistrelli ti sospingono verso la finestra aperta, e tu precipiti, giú, giú, giú... verso le sabbie mobili del fossato.

Fine

98

Vi buttate sul portone del monastero, cercando di aprirlo: ma è sprangato dall'interno.

– Bene – commenta Indy – deve pur esserci un altro modo per entrare!

– Sarà meglio che ci sia! – esclami. – Fa un freddo cane, qui fuori!

Affondi le mani nelle tasche, e percepisci uno strano pezzo di carta. Subito ti viene in mente di che si tratta.

– Indy – esclami, cavando di tasca un foglio ingiallito. – Guarda qui! Mentre i gorilla di Akermann ci sequestravano nei sotterranei della biblioteca, Mihail è riuscito a infilarmi in tasca questo!

Indy esamina la pergamena, che comincia a sgretolarsi non appena la tocca.

– Fantastico! – dice. – È una mappa del monastero... compresi i passaggi segreti! Ci porteranno dritti dritti alla coppa. Vieni, ragazzo. Abbiamo ancora qualche possibilità!

Con l'aiuto della mappa, Indy trova una piccola apertura nascosta tra le rocce: è molto bassa, e dovete infilarvi carponi. Non appena entrati, un cancelletto di ferro si chiude alle vostre spalle, bloccando l'imbocco del cunicolo.

– Be', si direbbe una strada a senso unico – mormora Indy. – Andiamo!

Passa a pagina 88.

I banditi sono indaffarati a sparare contro un gruppo di figure in tunica nera, che guizzano qua e là per il vasto salone, spaventati e confusi.

– Sono gli Amici di Dracula – spiega Mihail. – Sasha e i suoi uomini devono averli colti nel pieno di uno dei loro rituali!

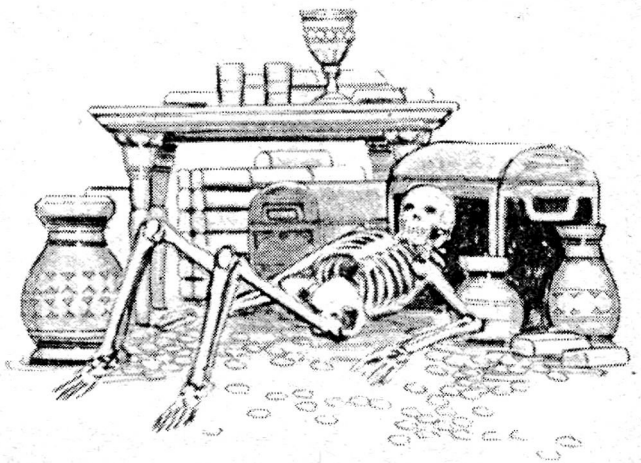
L'attacco prosegue, e gli adoratori di Dracula riescono infine a sgattaiolare in una piccola apertura dentro una parete del castello.

Quando la battaglia si spegne, entrate anche voi a raggiungere Sasha. I suoi uomini si sparpagliano per il castello, frugando in ogni buco e in ogni nicchia, nella speranza di trovare qualcosa che valga la pena di rubare.

– Cerchi qualcosa, Sasha? – chiede Indy.

– Lo sapremo fra un attimo – risponde lui.

In quel momento uno dei banditi che stava esplorando un corridoio, indica una porta, e



tutto allegro si mette a urlare: – L'ho trovato! Venite a vedere! Venite a vedere!

Sasha si precipita in quella stanza, tallonato da voi tre. È una cosa incredibile! Dappertutto ci sono sacchi e forzieri pieni di gemme e gioielli, e lungo le pareti sono accatastate fino al soffitto pile e pile di lingotti d'oro. Presso un tavolo d'oro massiccio è disteso uno scheletro.

– I resti di Vlad Dracula! – mormora Mihail, in tono di timore reverenziale. Ma tu non lo ascolti. I tuoi occhi sono incollati sulla coppa tempestata di gemme che è posata sul tavolo. Non riesci a crederci! L'hai trovata... la Coppa di Djemsheed!

Prosegui a pagina 87.

– Mi dispiace, Indy – balbetta Mihail. – Ho dovuto dirglielo! Minacciavano di uccidermi...

Indy annuisce e porge la coppa ad Akermann.

– Grazie – dice il vecchio. Mette una mano in tasca e ne cava una fiala piena di un denso liquido rosso: lo versa nella coppa, osservandone con aria soddisfatta le furiose bollicine.

– Lei non sa da quanto tempo aspetto questo momento! – dice. – Fra un attimo tornerò giovane, per l'eternità!

Solleva la coppa: – Un brindisi – grida – un brindisi alla mia salute!

Si porta alle labbra la coppa, e in una sola, lunga sorsata ne inghiotte il contenuto.

Passa un momento. Poi un altro. Akermann aspetta che accada qualcosa: ma quando quel qualcosa accade, ne è totalmente impreparato.

Si afferra il collo, come se soffocasse. Poi si piega in due, e stramazza a terra, tra spasimi di dolore.

Accorri per aiutarlo, ma è troppo tardi: Arbor Akermann è morto.

Continua a pagina 69.

102

Col fucile puntato, le guardie vi fanno uscire dalla villa e vi portano in un lungo cortile cintato da un'alta staccionata; poi chiudono a chiave il cancello.

– Akermann dev'essere pazzo, se pensa che non possiamo uscire di qui! – dice Indy. Ma non appena sfiora la staccionata, una violenta scarica elettrica lo sbatte a terra. Poi viene aperto un cancelletto in fondo al cortile, e un'orda di mastini ringhianti si avventa verso di voi. Ti senti paralizzare.

Indy si rialza barcollando, ancora mezzo stordito dalla scossa: – Abbiamo una sola possibilità di cavarcela, ragazzo – e indica alcuni rami che sporgono oltre la staccionata. Fa guizzare lo staffile, che s'aggancia al ramo piú grosso: e cosí, con l'aiuto dello staffile, può balzare agilmente dall'altra parte. Il tempo stringe, ma anche tu e Mihail riuscite a scavalcare la staccionata.

Davanti alla villa c'è una limousine vuota. La fortuna vi assiste: le chiavi sono nel cruscotto! Balzate dentro, e in un lampo ve la squagliate.

– E adesso dove andiamo, Indy? – chiedi.

– Una sosta veloce a prendere i passaporti – dice lui. – E poi dritti all'aeroporto. Prenderemo il primo volo... per la Romania!

Torna a pagina 39.

Non appena siete entrati nel salone, gli adoratori di Dracula si avventano su di voi, a braccia tese. Siete completamente indifesi, e nulla potete fare quando quelli vi gettano a terra e vi saltano addosso con ingordigia.

Ma improvvisamente c'è uno sparo, e gli incappucciati si rialzano, pieni di paura.

– Indietro! – grida un mercenario, brandendo un fucile fumante. – Non vi diamo questi tre se prima non ci pagate!

Si guarda in giro: – Chi è il capo, qui? – chiede. – È il momento di parlare d'affari!

Uno degli incappucciati avanza verso di lui: – Io sono il tesoriere degli Amici di Dracula – annuncia. – Dobbiamo sacrificare Mihail Tepes in onore del nostro padrone e maestro. Perciò sono disposto a sborsare per lui un migliaio di lev.

– Tutto qui? – sbotta il mercenario. – E gli altri due? Dovranno pur valere qualcosa anche quelli!

Il tesoriere scuote la testa: – Niente da fare, a noi non servono. Solo Mihail è un vero Dracula... solo lui può essere sacrificato. Quanto agli altri due... potete riportarveli via.

– Cosa? – strilla inferocito il mercenario. – Stia un po' a sentire, lei...

Continua a pagina 91.

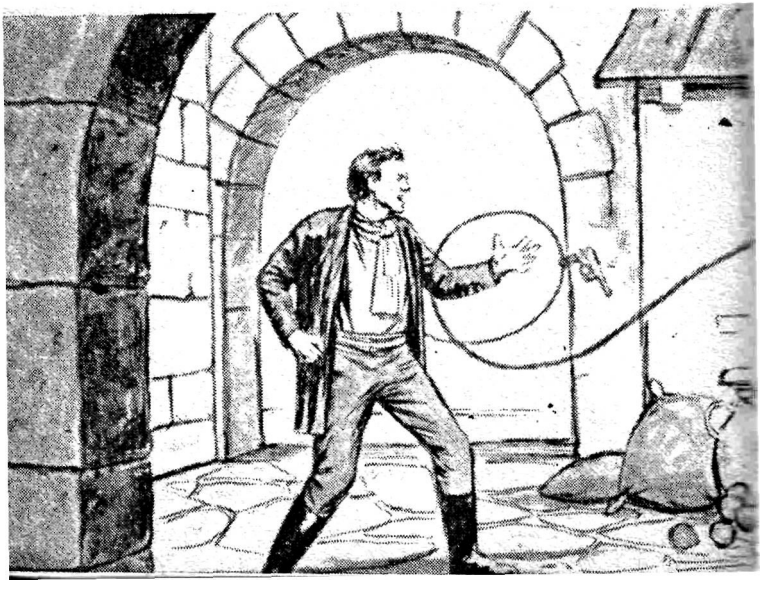
– Indy – bisbigli, mentre continuate a seguire lo sconosciuto attraverso stradine deserte – penso che quel tizio sia un vampiro... La sua figura non si riflette negli specchi!

– Dev'essere una tua immaginazione, ragazzo – dice Indy. – E anche se cosí fosse, nemmeno io sono tanto sicuro di potermi fidare di lui. Teniamolo d'occhio.

A un certo punto l'uomo indica un vicoletto che si snoda dietro un basso arco di pietra: – Da quella parte – dice. Svoltate l'angolo e vi accorgete che si tratta di un vicolo cieco.

– Ehi – protesta Indy, arrabbiato. – Che scherzi sono, questi?

Per tutta risposta l'uomo estrae dalla tasca della giacca una pistola, e ve la punta contro.



– Non è uno sherzo – dice in tono truce. – Siete troppo pericolosi per la Confraternita di Dracula: non possiamo lasciarvi vivi!

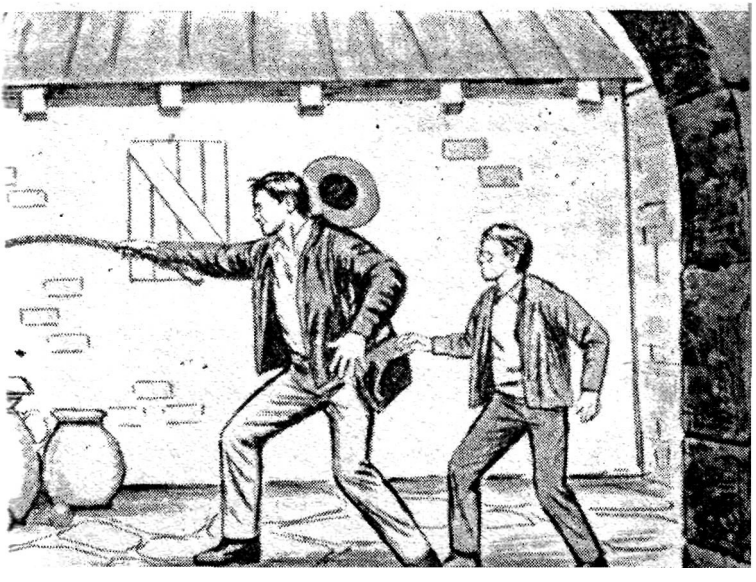
Con un guizzo rapidissimo, Indy fa scattare il suo staffile e strappa la pistola dalla mano dell'uomo.

– Vecchio trucco, ragazzo – dici a Indy. – Non pensavo che lo usassi ancora!

– Perché no? – ridacchia Indy, raccattando la pistola. – Ogni volta funziona che è un incanto!

Si rivolge all'uomo, che ancora si massaggia la mano: – Allora, vecchio mio – chiede. – Com'è la storia?

Continua a pagina 93.



– Cos'è che guardi? – grida Akermann, notando che continui a fissare qualcosa davanti a lui. Segue la direzione del tuo sguardo e vede la scanalatura: l'osserva meditabondo e poi sorride, allontanandosi dal sarcofago. Allunga il bastone e dà un colpo secco alla coppa, che cade a terra tintinnando, e rotola in un angolo.

In quel momento si apre un botola sotto il sarcofago: e il sarcofago precipita in un profondissimo pozzo!

– Pensavi che sarei caduto insieme al sarcofago, vero? – dice Akermann sorridendo astutamente. – Bene, sarete voi tre invece a piombare là sotto, oggi! Ma prima – continua – abbiamo un affaruccio da discutere. Una piccola faccenda di sangue. Il sangue necessario per riempire la coppa: solo cosí funziona il suo incantesimo. Sangue che sarete voi a procurarmi!

E mentre tu, Indy e Mihail vi scambiate sguardi spaventati, ti rendi conto che non potrete mai sapere se la leggenda della Coppa di Djemsheed sia vera!

Fine

SCEGLI LA TUA AVVENTURA

volumi già pubblicati

1 SOPRAVVIVERE IN MARE
2 LA CAVERNA DEL TEMPO
3 NOME IN CODICE: GIONA
4 OLTRE LO SPAZIO
5 IN PALLONE SUL SAHARA
6 IL MISTERO DI CHIMNEY ROCK
7 CHI HA UCCISO HARLOWE TROMBEY?
8 IL TERZO PIANETA DA ALTAIR
9 IL SEGRETO DELLE PIRAMIDI
10 IL CASTELLO PROIBITO
11 LA CASA DEL PERICOLO
12 DENTRO L'UFO 54-40
13 L'ABOMINEVOLE UOMO DELLE NEVI
14 PRIGIONIERO DELLE FORMICHE
15 VAMPIRO EXPRESS
16 IPERSPAZIO
17 SOPRAVVIVERE IN MONTAGNA
18 LA TANA DEL DRAGO
19 SPIA PER GEORGE WASHINGTON
20 PATTUGLIA SPAZIALE
21 ODISSEA NEL GRAND CANYON
22 IL TRONO DI GIOVE
23 IL CASO DEL RE DELLA SETA
24 IL SOTTOMARINO FANTASMA
25 VIAGGIO SOTTO IL MARE
26 SFIDA A DEADWOOD CITY
27 LA CORSA SENZA FINE
28 RITORNO ALLA CAVERNA DEL TEMPO
29 I GIOIELLI PERDUTI DI NABOOTI
30 REGNO SOTTERRANEO
31 TERRORE A HIGH RIDGE
32 IL MISTERO DI URA SENKE
33 INDIANA JONES - IL TESORO DI SABA
34 INDIANA JONES - LA COPPA DEL VAMPIRO

volumi in edicola dal 21 aprile '88

35 INDIANA JONES - L'OCCHIO DELLE PARCHE
36 INDIANA JONES - I GIGANTI DELLA TORRE D'ARGENTO

Ed inoltre, per una piacevole lettura...

JUNIOR MONDADORI

Una collana di volumi economici, per i piú giovani; piccoli-grandi tascabili in un formato pratico e maneggevole; testi brillanti scritti da autori "speciali" di ieri e di oggi.

George Sand
LA STORIA DEL VERO GRIBOUILLE

Roberto Piumini
IL MASCHERAIO INNOCENTE

Gerald Durrell
GLI ASINI DI KALANERO

C. S. Lewis
IL LEONE, LA STREGA E L'ARMADIO

Tu e INDIANA JONES™ alla disperata ricerca della COPPA DEL VAMPIRO

È la coppa di Djemsheed, un prodigioso tesoro medievale. Secondo la leggenda, chi beve da questa coppa otterrà la vita eterna! Mihail Tepes, un archeologo rumeno, pensa che la coppa sia sepolta nella tomba di Vlad Dracula, il famigerato principe che ha ispirato tutte le storie sui vampiri. Ma è morto per sempre, o ancora vaga sulla terra, per l'eternità? Forse ha bevuto da quella coppa... La tua ricerca è complicata dall'intervento di molte persone: alcuni sono interessati alla coppa, e non si fermano davanti a nulla pur di ottenerla; altri vogliono a tutti i costi impedirti di trovare la tomba di Dracula; altri ancora ti vogliono uccidere, come complice dei vampiri...

Fin dall'inizio sei tu il responsabile di questa incredibile avventura. A seconda delle tue decisioni, potrà succederti di tutto: vagare per sempre tra oscure catacombe, incontrare lupi mannari, affrontare banditi assetati di sangue...

L'eroe di questa storia sei tu: scegli fra 13 possibili finali.

Lire 2900

ISBN 88-04-30575-4

SCEGLI LA TUA AVVENTURA
N. 34 - 15 marzo 1988
Pubblicazione periodica quindicinale
registrata presso il Tribunale di Milano
al n. 516 del 4.10.1986
Direttore responsabile Margherita Forestan